

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku , baik perorangan atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dalam pengertian agak luas, pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses dengan metode – metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. <sup>1</sup>Berdasarkan pernyataan ini dapat kita lihat bahwa salah satu poin yang menjadi tujuan utama dalam pendidikan adalah terjadinya proses perubahan tingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.

Pendidikan memang sangat penting untuk diemban bagi setiap orang dari jaman dahulu maupun sekarang. Apalagi kita sebagai umat islam yang diperintahkan untuk memiliki pengetahuan yang luas seperti dalam Surat Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi :<sup>2</sup>

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: ”Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan.” Dan salah satu cara untuk memiliki pengetahuan adalah dengan pendidikan. Meskipun

---

<sup>1</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 10

<sup>2</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Bumi Restu, 1976)

pada masa kini dan dulu sedikit berbeda dalam memperoleh pendidikan, masa kini sudah diimbangi dengan teknologi.

Teknologi masa kini misalnya, komputer telah memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap setting pembelajaran. Alat-alat yang demikian, memberikan kemungkinan untuk menjadi yang lebih baik dalam proses belajar mengajar. Namun guru akan menjadi berbeda ketika mengintegrasikan media ke dalam pembelajarannya. Peranan guru dan siswa jelas menjadi berubah karena pengaruh media dan teknologi di dalam kelas. Kini guru dan buku bukanlah menjadi satu-satunya sumber belajar atau sumber ilmu pengetahuan. Guru menjadi arah arah untuk akses ke dalam ilmu pengetahuan.<sup>3</sup>

Ilmu pengetahuan apapun pasti terdapat berbagai masalah yang harus diselesaikan secara bijak, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Masalah pendidikan adalah merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan. Bukan saja sangat penting, bahkan masalah pendidikan itu sama sekali tidak dapat di pisahkan dari kehidupan. Baik dalam kehidupan keluarga, maupun dalam kehidupan bangsa dan negara. Maju mundurnya suatu bangsa sebagian besar di tentukan oleh maju mundurnya pendidikan di negara itu.<sup>4</sup> Permasalahan dalam dunia pendidikan, tentunya muncul berbagai masalah yang dapat kita temukan. Permasalahan – permasalahan ini sangat mudah dijumpai oleh orang – orang yang setiap hari bergelut di dunia pendidikan, terutama oleh guru sebagai salah satu

---

<sup>3</sup> Erman Suherman Ar, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, hal. 237.

<sup>4</sup> Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2001) hal.

komponen utama dalam proses belajar mengajar yang tidak bisa di pisahkan perannya dari dunia pendidikan.

Dalam pendidikan mempermudah pemahaman siswa adalah hal yang sulit, penelitian ini berinisiatif untuk mempermudah pemahaman siswa pada materi aritmetika sosial melalui transformasi konsep yang abstrak ke dalam bentuk yang lebih kongkrit (nyata) yaitu dengan menggunakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran CORE. Model pembelajaran *connecting, organizing, reflecting, extending* atau lebih sering disingkat dengan model pembelajaran CORE. Keempat aspek tersebut sebagai berikut.<sup>5</sup> *Connecting* merupakan kegiatan mengoneksikan informasi lama dengan informasi baru, antar konsep. *Organizing* merupakan kegiatan mengorganisasikan ide-ide untuk memahami materi. *Reflecting* merupakan kegiatan memikirkan kembali, mendalami, dan menggali informasi yang sudah didapat. *Extending* merupakan kegiatan untuk mengembangkan, memperluas, menggunakan, dan menemukan. Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran CORE karena dalam pelaksanaannya terdapat *reflecting*, di mana siswa tidak hanya dituntut untuk berfikir akan tetapi juga bersenang-senang. Pelaksanaan pembelajaran ini dimulai dengan hal yang menyenangkan pula.

Pembelajaran yang menyenangkan selain menggunakan model yang tepat juga harus diimbangi dengan media yang tepat, salah satunya menggunakan alat peraga. Faktor lain yang mengakibatkan siswa bosan dan malas, dikarenakan pembelajaran yang masih *teacher centered* serta

---

<sup>5</sup> Aris Shoimin, *68 model pembelajaran dalam kurikulum 2013*, (Yogyakarta : AR-RUZZ Media, 2012). Hlm. 39.

penyampaian materi yang kurang didukung dengan penggunaan alat peraga yang lebih bervariasi sehingga membuat materi statistika terlihat abstrak. Keterbatasan alat peraga pembelajaran ini dikarenakan mahalnnya harga dan minimnya dana untuk membeli alat peraga tersebut.<sup>6</sup> Alat peraga sedikit berbeda dengan media pembelajaran tetapi fungsinya hampir sama yaitu membantu memahami siswa.. pada dasarnya media terkelompokan menjadi dua yaitu media sebagai pembawa informasi, dan media sekaligus alat untuk menanamkan konsep seperti alat-alat peraga pendidikan matematika.<sup>7</sup> Karena pada tahap pertama model pembelajaran CORE yaitu *Connecting* (menanamkan konsep) maka dari itu model pembelajaran CORE diharapkan cocok dengan alat peraga dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas tentunya diharapkan memiliki hasil yang memuaskan sebagai upaya yang dilakukan siswa selama proses belajar mengajar. Proses adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam mencapai proses pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>8</sup> Maka dari itu setelah siswa belajar dengan model pembelajaran CORE berbasis alat peraga, hasil belajar yang dimiliki siswa diharapkan bisa meningkat. Karena tidak dipungkiri, hasil belajar sangat penting di dunia pendidikan tidak terlebih di ranah kognitif siswa. Dan

---

<sup>6</sup> Fagil Rachman Darmawan Putra, *Efektitas Penggunaan Alat Peraga Statistika Berbasis Teknologi Murah Terhadap Hasil Belajar Matematis Siswa Kelas IX SMA*, (Cirebon: Jurnal Penelitian, 2015)

<sup>7</sup> Erman Suherman Ar, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, hal. 238.

<sup>8</sup> Nana Sujadna, *penilaian hasil proses belajar mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011). Hlm. 22.

hasil belajar juga membawa nama baik lembaga yang menaungi siswa tersebut.

Lembaga atau sekolah juga faktor yang sangat penting untuk menerapkan model pembelajaran maupun media yang digunakan, sekolah yang akan menjadi tempat penelitian adalah di MTs Negeri 8 Tulungagung, alasan mengapa dalam penelitian ini memilih MTs Negeri 8 Tulungagung sebagai tempat penelitian adalah sebagian besar siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran CORE berbasis alat peraga sebagai model dan media pembelajaran diharapkan agar proses pembelajaran lebih menyenangkan. Model pembelajaran CORE pada tahap pertama mengajak siswa untuk memulai pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, alat peraga yang digunakan juga dapat menarik perhatian dan fokus siswa. Maka dari itu selain menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan diharapkan hasil belajar siswa pun meningkat.

Model pembelajaran CORE berbasis alat peraga harus digunakan dengan materi yang cocok dan tepat, materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aritmetika sosial yang berfokus pada menentukan bunga tunggal, pajak dan diskon. Materi tersebut diambil karena menyesuaikan waktu ketika penelitian dan juga kesesuaian alat peraga yang digunakan, dikarenakan sulit untuk mencari alat peraga matematika maka materi juga harus menyesuaikan.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini berkeinginan melakukan penelitian dengan judul *“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Berbasis Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Ranah Kogitif Siswa kelas VII MTs Negeri 8 Tulungagung Materi Aritmetika Sosial”*

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Identifikasi dan pembatasan masalah merupakan merupakan penjelasan tentang kemungkinan-kemungkinan cakupan yang dapat muncul dalam penelitian, dengan melakukan identifikasi kemungkinan yang dapat diduga sebagai masalah. Kemudian dilakukan pembatasan ruang lingkup permasalahan dalam rangka menetapkan batas-batas masalah secara jelas sehingga mana saja yang masuk dan mana saja yang tidak masuk dalam masalah yang akan peneliti bahas.<sup>9</sup>

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dia atas maka dapat dididentifikasi beberapa masalah berikut:

- a. Guru belum menemukan model pembelajaran yang sesuai
- b. Siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit
- c. Tidak sedikit guru atau siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematika
- d. Sedikit informasi tentang alat yang digunakan guru untuk membantu mengajar

---

<sup>9</sup> Institus Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung), Pedoman Penyusunan Skripsi Program Strata (S1), *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Institus Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, 2015), hlm. 18.

- e. Hanya kata sulit yang terdapat di pikiran siswa, belum kata menyenangkan sehingga siswa belum menemukan manfaat belajar matematika

## 2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan, penelitian ini dibatasi pada:

### a. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Negeri 8 Tulungagung Tahun ajaran 2017/2018

### b. Model Pembelajaran CORE

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Kooperatif* tipe CORE (*connecting, organizing, reflecting, extending*). Dalam penelitian ini akan menggunakan model pembelajran CORE sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran CORE yaitu yang pertama pengaitan konsep lama dengan konsep baru atau menggali informasi lam yang akan ditambah dengan informasi baru (*Connecting*) disini akan menggunakan alat peraga sebagai bantuan penyampaian konsep baru. Setelah itu siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari didampingi guru (*Organizing*). Siswa dibagi menjadi kelompok secara heterogen lalu memahami dan mendalami informasi yang telah didapat secara berkelompok (*Reflecting*). Dan yang terakhir adalah pemberian tugas yang akan dikerjakan siswa untuk mengecek seberapa paham materi yang telah diberikan.

### c. Alat Peraga

Dalam penelitian akan menggunakan alat peraga sebagai alat bantu model pembelajaran yang digunakan. Alat peraga yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan bahan yang sering ditemui yaitu kardus yang dilapisi keertan berbentuk lingkaran untuk mengaitkan konsep pecahan terhadap konsep bunga tunggal. Selain alat peraga tersebut, dalam penelitian ini juga menggunakan media pembelajaran power point.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran CORE (*connecting, organizing, reflecting, extending*) berbasis alat peraga terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas VII MTs Negeri 8 Tulungagung materi aritmetika sosial?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran CORE (*connecting, organizing, reflecting, extending*) berbasis alat peraga terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas VII MTs Negeri 8 Tulungagung materi aritmetika sosial?

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:



1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran CORE (*connecting, organizing, reflecting, extending*) berbasis alat peraga terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas VII MTs Negeri 8 Tulungagung materi aritmetika sosial tahun ajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan model pembelajaran CORE (*connecting, organizing, reflecting, extending*) berbasis alat peraga terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas VII MTs Negeri 8 Tulungagung materi aritmetika sosial tahun ajaran 2017/2018.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada peningkatan mutu matematika melalui penggunaan model pembelajaran CORE yang dibantu dengan alat peraga dalam mengajarkan materi bentuk dan operasi bilangan pecahan. Penelitian ini memperlengkap proses pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

- 1) Memberikan masukan kepada guru kelas dalam menggunakan model pembelajaran.
- 2) Memberikan masukan kepada guru kelas dalam menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran.
- 3) Menambah wawasan dan tuntutan agar guru kelas lebih kreatif dalam proses pembelajaran.

### b. Bagi Siswa

- 1) Memberi pengalaman yang menyenangkan bagi siswa karena menggunakan model pembelajaran yang berbeda.
- 2) Memberi kemudahan bagi siswa dalam memahami materi bentuk dan operasi bilangan pecahan dengan menggunakan alat peraga. Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang menarik .

### c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan informasi perkembangan siswa dalam pembelajar matematika.
- 2) Memberikan motivasi kepada guru kelas lain untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan model dan alat peraga agar pembelajran lebih menarik dan siwa – siswi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran di kelas.

d. Bagi Peneliti Lanjutan

- 1) Penelitian ini dapat menjadi wacana dan informasi yang bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan dan referensi bagi peneliti selanjutnya.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan sesuatu yang penting kedudukannya dalam penelitian, Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis.<sup>10</sup> Hipotesis dalam penelitian adalah “ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran CORE (*connecting, organizing, reflecting, extending*) berbasis alat peraga terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas VII MTs Negeri 8 Tulungagung pada materi aritmetika sosial.”

## **G. Penegasan Istilah**

Agar penelitian ini berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu adanya penegasan istilah untuk menghindari kesalahpahaman.

1. Penegasan Konseptual
  - a. Model Pembelajaran CORE

---

<sup>10</sup> Suharsismi Arikunto, *Prosedur penilaian pendekatan suatu praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013). Hlm. 112.

Model pembelajaran *connecting, organizing, reflecting, extending* atau lebih sering disingkat dengan model pembelajaran CORE. Keempat aspek tersebut sebagai berikut.<sup>11</sup>

- 1) *Connecting* merupakan kegiatan mengoneksikan informasi lama dengan informasi baru, antar konsep.
- 2) *Organizing* merupakan kegiatan mengorganisasikan ide-ide untuk memahami materi.
- 3) *Reflecting* merupakan kegiatan memikirkan kembali, mendalami, dan menggali informasi yang sudah didapat.
- 4) *Extending* merupakan kegiatan untuk mengembangkan, memperluas, menggunakan, dan menemukan.

b. Alat Peraga

Alat Peraga mungkin sering disebut juga dengan media pembelajaran visual, tapi terdapat sedikit perbedaan antara media pembelajaran dengan alat peraga. Media (merupakan jamak dari kata medium) adalah suatu saluran untuk komunikasi. Diturunkan dari bahasa latin yang berarti “antara”. Istilah ini merujuk pada sesuatu yang membawa informasi dari pengirim informasi ke penerima informasi. Namun pada dasarnya media terkelompokan menjadi dua yaitu media sebagai pembawa informasi, dan media sekaligus alat untuk menanamkan konsep seperti alat-alat peraga pendidikan matematika.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Aris Shoimin, *68 model pembelajaran dalam kurikulum 2013*, (Yogyakarta : AR-RUZZ Media, 2012). Hlm. 39.

<sup>12</sup> Erman Suherman Ar, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, hal. 238.

c. Hasil Belajar

Proses adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam mencapai proses pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>13</sup>

d. Materi Aritmetika Sosial

Dalam penelitian ini materi yang digunakan berfokus pada menentukan bunga tunggal, pajak dan diskon.

1) Menentukan Bunga Tunggal<sup>14</sup>

Pinjaman dihitung persentase bunga ( $b$ ) terhadap besarnya modal ( $M$ ), maka besarnya bunga pertahun diperoleh :

$$B = b \times M$$

Lebih umum lagi, jika besarnya bunga ingin dihitung dalam satuan bulan, maka besarnya bunga ( $B$ ) tiap bulan dengan persentase bunga ( $b$ ) dalam tahun adalah

$$B = \frac{1}{12} \times b \times M$$

2) Menentukan Besar Diskon dan Pajak<sup>15</sup>

Saat kita pergi ke toko, minimarket, supermarket, atau tempat-tempat jualan lainnya kadang kita menjumpai tulisan Diskon 10%, diskon 20%, diskon 50%. Secara umum, diskon merupakan potongan harga yang diberikan oleh penjual terhadap suatu barang. Misal suatu barang bertuliskan harga

---

<sup>13</sup> Nana Sujadna, *penilaian hasil proses belajar mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011). Hlm. 22.

<sup>14</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Matematika*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Hlm. 78

<sup>15</sup> *Ibid.*, Hlm. 80

Rp200.000,00 dengan diskon 15%. Ini berarti barang tersebut mendapatkan potongan sebesar  $15\% \times 200.000 = 30.000$ . Sehingga harga barang tersebut setelah dipotong adalah  $200.000 - 30.000 = 170.000$ .

Jika diskon adalah potongan atau pengurangan nilai terhadap nilai atau harga awal, maka sebaliknya pajak adalah besaran nilai suatu barang atau jasa yang wajib dibayarkan oleh masyarakat kepada Pemerintah. Pada materi ini yang perlu dipahami adalah bagaimana cara menghitung besaran pajak secara sederhana. Besarnya pajak diatur oleh peraturan perundang-undangan sesuai dengan jenis pajak. Dalam transaksi jual beli terdapat jenis pajak yang harus dibayar oleh pembeli, yaitu Pajak Pertambahan Nilai (PPN). Pajak Pertambahan Nilai (PPN) adalah pajak yang harus dibayarkan oleh pembeli kepada penjual atas konsumsi/pembelian barang atau jasa. Penjual tersebut mewakili pemerintah untuk menerima pembayaran pajak dari pembeli untuk disetorkan ke kas negara. Biasanya besarnya PPN adalah 10% dari harga jual.

## 2. Penegasan Operasional

### a. Model Pembelajaran CORE

Model Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran CORE (*connecting, organizing, reflecting, extending*). Dalam menerapkan model pembelajaran tersebut, maka dalam penelitian ini akan mengikuti langkah-

langkah yang harus dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran CORE.

b. Alat Peraga

Media pembelajaran sebagai pembawa informasi maka alat peraga selain pembawa informasi juga menanamkan konsep-konsep dasar pembelajaran. Disini peneliti memilih alat peraga sebagai alat untuk mendampingi model pembelajaran CORE. Alat Peraga yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat guna untuk membantu menyampaikan informasi dan menanamkan konsep dasar-dasar pembelajaran matematika

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebagai akibat perbuatan belajar atau setelah menerima pengalaman belajar, yang dapat dikategorikan menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai siswa dalam penguasaan pengetahuan tentang konsep, operasi/relasi, simbol – simbol dan ketrampilan yang dikembangkan untuk pelajaran matematika yang ditunjukkan atau dikembangkan dengan nilai tes yang berupa angka. Hasil belajar dapat ditinjau dari berbagai ranah, diantaranya adalah ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Hasil belajar matematika dalam penelitian ini hanya menggunakan ranah kognitif sebagai penilaian, nilai diambil berdasarkan nilai tes.

## H. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar sistematika pembahasan proposal dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu bagian pendahuluan, landasan teori, dan metode penelitian.

Bagian BAB I pendahuluan terdiri dari delapan bab, yaitu membahas tentang a) latar belakang, b) identifikasi dan pembatasan masalah, c) rumusan masalah, d) tujuan penelitian, e) manfaat penelitian, f) hipotesis penelitian, g) penegasan istilah, dan h) sistematika pembahasan.

Bagian BAB II berisi landasan teori yang terdiri dari a) model pembelajaran CORE, b) alat peraga, c) hasil belajar, d) aritmetika sosial e) konsep model pembelajaran dalam islam, f) pembelajaran dengan menggunakan CORE, g) penelitian terdahulu, dan h) kerangka berpikir penelitian.

Bagian BAB III berisi tentang metode penelitian yang meliputi a) rancangan penelitian, b) variabel penelitian, c) populasi dan sampel penelitian, d) kisi-kisi instrumen, e) instrumen penelitian, f) data dan sumber data, g) teknik pengumpulan data dan h) analisis data.

Bagian BAB IV berisi hasil penelitian meliputi a) penyajian data hasil penelitian, b) analisis data hasil penelitian dan c) rekapitulasi.

Bagian BAB V berisi pembahasan rumusan masalah yang meliputi a) pengaruh model pembelajaran CORE berbasis alat peraga terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa dan b) besar pengaruh model pembelajaran CORE berbasis alat peraga terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa



Bagian BAB VI berisi penutup yang meliputi a). kesimpulan, b) saran. Bagian akhir proposal ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran yang diperlukan untuk meningkatkan validitas isi skripsi dan yang terakhir daftar riwayat hidup penyusun proposal.