

PERAN AI-LEARN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

DENI IRAWAN

denipusingsendiri@yahoo.com

08558431721

SD Nizamia Andalusia

ARI IRAWAN

mascan_89@yahoo.com

085691331979

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Matematika dan IPA
Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang pengaruh positif penggunaan media pembelajaran Ai-Learn terhadap hasil belajar matematika siswa/i kelas VIII SMPIT Raflesia TA 2013/2014 Kecamatan Cimanggis Kota Depok. Dengan jumlah sampel yang diambil sebanyak 60 siswa. yang terdiri dari kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dan kelas kontrol sebanyak 30 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu sampel yang menjadi objek penelitian dievaluasi dengan memberikan instrumen test pada pokok bahasan bangun ruang yang diteliti. Selain itu penulis menggunakan metode kepustakaan dan pendekatan struktural dalam menyusun langkah kerja. Pengujian hipotesis penelitian dengan cara uji t atau uji dua beda rata-rata. Setelah penulis melakukan penelitian melalui pengujian hipotesis statistik, dari hasil pengujian kesamaan dua rata-rata (uji t) yaitu nilai signifikansi 0,001 karena $\text{sig} < 0,05$ maka dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Akhirnya penulis dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran Ai-Learn terhadap hasil belajar matematika pada siswa/i kelas VIII SMPIT Raflesia TA 2013/2014 Kecamatan Cimanggis Kota Depok.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Ai-Learn, Hasil Belajar, Matematika

Abstract. This study aims to find out about the positive effect of the use of instructional media Ai-Learn the mathematics learning outcomes of students / class VIII SMPIT i Raflesia TA 2013/2014 Cimanggis District of Depok. With the number of samples taken by 60 students. which consists of a total of 30 experimental class and control class students as many as 30 students. The method used in this study is an experimental method that is the object of the study sample was evaluated by giving the instrument a test on the subject studied geometry. Moreover, the authors use the methods of literature and structural pedekatan in preparing the work. Research hypothesis testing by means of the t test or test two different average. After the authors conducted a study through pengujian statistical hypothesis, the results of testing the equality of two on average (t-test) significance value is 0.001 for the $\text{sig} < 0.05$ it is thus H_0 is rejected and H_1 is accepted. Finally, the author can draw the conclusion that there is a positive effect of the use of instructional media Ai-Learn the math on student learning outcomes / i class VIII SMPIT Raflesia TA 2013/2014 Cimanggis District of Depok.

Keywords: Learning Media, Ai-Learn, Learning Outcomes, Mathematics

PENDAHULUAN

Banyak yang mengakui bahwa persoalan pendidikan merupakan persoalan yang pelik, semua merasakan bahwa pendidikan merupakan tugas negara yang teramat penting, namun disisi lain pendidikan merupakan tanggung jawab semua individual yang peduli terhadap kelangsungan hidup masyarakat untuk membangun masyarakat yang lebih maju dan terealisasi sehingga dapat memperbaiki keadaan masyarakat Indonesia khususnya dan dunia pada umumnya, tentu diantara kuncinya ada di dalam pendidikan, salah satunya mempelajari bidang matematika. Sehingga dapat dikatakan bahwasannya matematika menjadi ilmu yang sedmikian penting terhadap perkembangan, kemajuan dan peradaban suatu bangsa.

Perkembangan pendidikan khususnya perkembangan dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan perubahan dalam masyarakat bergantung pada proses dan produk dari hasil belajar manusia. Tetapi perkembangan IPTEK dan perubahan masyarakat juga menuntut perubahan dalam pendidikan. Pembangunan suatu bangsa ditentukan oleh keberadaan sumber daya manusia yang berkualitas dan ini dapat dihasilkan melalui pendidikan. Saat ini penyempurnaan pola belajar merupakan salah satu upaya untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas.

Upaya untuk menjawab peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan, yaitu pembelajaran interaktif dimunculkanlah suatu perangkat Informasi – Komunikasi – Teknologi (ICT) Media Pembelajaran Ai-Learn di dalam pembelajaran interaktif tersebut.

Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional bab 1 pasal 1 nomor 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya sendiri. Sehingga diharapkan dalam proses pembelajaran dan pendidikan ditemukan tujuan yang memang menciptakan manusia yang unggul.

Matematika merupakan salah satu materi yang diajarkan pada pendidikan formal. Pada umumnya jika siswa mendengar pelajaran Matematika, maka akan timbul perasaan takut, perasaan tidak senang, gelisah, merasa tidak percaya diri, karena Matematika adalah gabungan dari pelajaran Aljabar, Geometri dan Aritmetika. Sehingga siswa menganggap pelajaran Matematika itu adalah pelajaran yang sangat sulit. Siswa cenderung memilih pelajaran selain Matematika sebagai pilihannya.

Berdasarkan pengamatan, salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa kurang dalam Matematika adalah faktor media pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kurangnya motivasi dari diri siswa itu sendiri dalam belajar. Hal inilah yang mendorong penulis untuk mengangkat masalah yang terjadi. Metode pembelajaran siswa diubah, yang umumnya metode pembelajaran secara konvensional diubah menjadi kontekstual dengan menggunakan media pembelajaran yaitu Ai-Learn. Belajar dengan menggunakan media pembelajaran Ai-Learn diduga sebagai faktor lain yang berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar Matematika.

Permasalahan yang sedang dihadapi oleh SMPIT Raflesia saat ini adalah keinginan sekolah untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar di sekolah, agar hasil belajar yang didapat bisa lebih optimal. SMPIT Raflesia saat ini sudah terakreditasi A. Dengan berbagai pertimbangan yang telah ditentukan berdasarkan aturan penentuan KKM yang berdasarkan UU No 20 tahun 2003 yang menjelaskan tentang kriteria penentuan kriteria ketuntasan minimum yang dijelaskan pada penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan dilakukan untuk menilai pencapaian kompetensi peserta didik pada semua mata pelajaran dengan harus memperhatikan karakteristik peserta didik,

karakteristik mata pelajaran, dan kondisi satuan pendidikan melalui rapat dewan pendidik. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, desekolah Raflesia mempunyai tantangan untuk mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar di sekolah, agar hasil belajar yang didapat bisa lebih optimal. Dengan adanya pengembangan metode belajar matematika, diharapkan dapat meningkatkan prestasi serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Belajar dengan menggunakan media pembelajaran Ai-Learn dilakukan secara klasikal di dalam laboratorium Komputer. Pembelajaran dengan media Ai-Learn pada dasarnya untuk membantu siswa agar mampu menguasai materi matematika dengan baik, sehingga hasilnya akan baik pula. Dengan demikian proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran Ai-Learn akan mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu proses belajar dengan media pembelajaran Ai-Learn diharapkan dapat merangsang kemampuan berpikir siswa secara kreatif, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar dan akhirnya menghasilkan proses belajar yang efektif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Masalah yang timbul dalam penelitian ini cukup banyak tetapi tidak semua masalah akan dibahas dalam penelitian ini. Sehingga peneliti membatasi permasalahan yang diteliti, yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran Ai-Learn terhadap hasil belajar mengajar pada pokok bahasan satu Standar Kompetensi yaitu menggunakan konsep Bangun Ruang, pada semester dua di Kelas VIII SMPIT Raflesia Cimanggis Depok, Jawa Barat.

TINJAUAN PUSTAKA

Hasil Belajar Matematika

Mulyati (2005:5) menyatakan bahwa, “belajar merupakan suatu usaha sadar individu untuk mencapai tujuan peningkatan diri atau perubahan diri melalui latihan-latihan dan pengulangan-pengulangan dan perubahan yang terjadi bukan karena peristiwa kebetulan”. Dari definisi yang telah dikemukakan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar pada hakekatnya adalah suatu perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Perubahan diri tersebut akan terlihat setelah terjadinya proses belajar melalui latihan dan pengulangan secara rutin yang menghasilkan perubahan pada diri siswa sebelum dan sesudah melakukan belajar.

Slameto (2003:2) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”. Perubahan tingkah laku secara menyeluruh yang dimaksud adalah perubahan dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan juga kebiasaannya bertambah. Perubahan tingkah laku seseorang dapat dilihat secara konkrit, pengamatan ini dilakukan terhadap suatu obyek yang dikerjakannya. Seorang anak telah belajar naik sepeda, maka perubahan yang paling tampak ialah keterampilan naik sepeda itu. Selain itu ia juga mengalami perubahan yaitu, bertambahnya pengetahuan tentang cara kerja sepeda, pengetahuan tentang alat-alat sepeda, dan kebiasaan untuk selalu membersihkan sepeda.

Hamalik (2003:27) menyatakan bahwa, “ Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan”. Dari pengertian diatas maka belajar merupakan suatu proses pembelajaran yang akan akan memperteguh kelakuan dan pengalaman-pengalaman dalam kehidupannya bahwa proses pembelajaran yang nantinya akan merubah tingkah laku dari si pembelajar itu sendiri.

Nana Sudjana (2002:106) menyatakan bahwa, “Belajar adalah suatu proses perubahan pada diri seseorang, perubahan ini disebabkan oleh adanya suatu pengalaman”.

Dari pengertian tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang berkesinambungan sehingga dapat menunjukkan tanda-tanda keberhasilan dengan adanya perubahan tingkah laku karena dalam proses pembelajaran tersebut telah terjadi pengalaman yang menjadi pembelajaran yang baik.

Menurut UU No 20 tahun 2003 Bab XVI pasal 58 yang menjelaskan tentang evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Dengan demikian dari keterangan diatas maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan proses evaluasi yang dilakukan oleh guru setelah melakukan kegiatan pembelajaran dikelas.

Dari pengertian-pengertian tentang belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang memberikan sebuah pengalaman kepada seseorang sehingga seseorang tersebut dapat menjadi lebih baik lagi dari yang sebelumnya.

Johnson dan Myklebust (dalam Abdurrahman, 2003:252) mengemukakan bahwa matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir. Simbol-simbol matematika memungkinkan terjadinya interaksi atau komunikasi bagi orang-orang yang mempelajarinya

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas, maka hasil belajar matematika dalam tulisan ini adalah kemampuan matematika yang dimiliki siswa setelah menerima pelajaran matematika yang dibatasi pada ranah kognitif dalam tingkatan ingatan, pemahaman dan aplikasi.

Media Pembelajaran Ai-Learn

Sadiman (2002:6) mengemukakan bahwa, “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu sarana untuk mengirimkan pesan sehingga pesan yang dikirimkan dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami oleh penerima pesan.

Santosa (2002:10) menyatakan bahwa “fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”. Dari pengertian diatas maka media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga dapat menentukan hasil belajar yang baik jika menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Smaldimo dkk (2008:11) mengemukakan bahwa “media dan teknologi dapat berperan dalam menyajikan banyak peranan dalam pembelajaran”. Pada saat pembelajaran berpusat pada guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung pembelajaran. Berdasarkan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa teknologi berperan penting sebagai media pembelajaran, oleh karena itulah setiap pendidik diharapkan dapat menguasai teknologi sesuai dengan perkembangannya sehingga diharapkan dapat membuat suatu inovasi media pembelajaran yang berbasis teknologi yang tepat guna dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Media Pembelajaran Ai-Learn merupakan media pembelajaran yang menggunakan perangkat komputer. Seperti kita ketahui komputer adalah sebuah perangkat elektronik yang mampu mengolah data dan memberikan informasi dari hasil pengolahan data tersebut dengan bantuan program.

Maskuri (2001: 21-22) mengemukakan bahwa “penggunaan media komputer dalam pembelajaran bertujuan untuk lebih membangkitkan aktifitas belajar siswa, mengingat fungsinya yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan sebagai media pembelajaran merupakan salah satu perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran Ai-Learn oleh karena itu jika ada pendidik yang akan menggunakan software pembelajaran Ai-Learn maka dituntut sebelumnya untuk dapat mengoperasikan perangkat teknologi informasi seperti laptop dan proyektor.

Dari teori-teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ai-Learn adalah pembelajaran dengan menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran dan dengan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Sehingga proses kegiatan belajar mengajar yang ada dikelas menjadi lebih interaktif, efektif dan efisien. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran Ai-Learn siswa diajak berimajinasi, sambil belajar siswa diajak untuk bermain, seolah-olah belajar dengan mempergunakan daya khayal dan kepekaan sehingga nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Raflesia. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam waktu lima bulan yaitu mulai Maret 2014 sampai dengan Juli 2014.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen dengan teknik analisis data uji dua beda rata-rata. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SMPIT Raflesia Tahun Ajaran 2013/2014. Sampel diambil secara bertahap dalam penelitian ini, jumlah populasi peserta didik kelas VIII tahun ajaran 2013/2014 ada sebanyak 65 peserta didik. Diamil secara acak dengan random sampling sebanyak 60 peserta didik dan dibagi menjadi dua kelompok untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pengumpulan data untuk variabel hasil belajar diperoleh dari hasil test yang sebelumnya telah divalidasi sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Sesuai dengan materi yang dibahas yaitu tentang geometri bangun ruang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengukuran test hasil belajar pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil sebagai berikut:

Untuk kelas eksperimen diperoleh nilai maksimum 95,5; nilai minimum 55; nilai rata-rata 76; nilai tengah; 75; standar deviasi 1,1017. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai maksimum 80; nilai minimum 45; nilai rata-rata 66,67; nilai tengah 65; dan nilai; standar deviasi 8,742. Dengan demikian dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh dari kedua kelompok kelas tersebut ternyata rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi nilainya jika dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dilakukan pengujian persyaratan analisis data yang meliputi normalitas dan homogenitas. Pengujian normalitas dilakukan dengan SPSS 16 dengan hasilnya adalah Nilai p value (Sig) lilliefors 0,200 pada 2 kelompok di mana $> 0,05$ maka berdasarkan uji lilliefors, data tiap kelompok berdistribusi normal dan selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas dengan metode Levene's Test. Nilai Levene ditunjukkan pada baris Nilai based on Mean, yaitu 1,185 dengan p value (sig) sebesar 0,281 di mana $> 0,05$ yang berarti terdapat kesamaan varians antar kelompok atau yang berarti homogen..

Untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan uji dua beda rata-rata dengan bantuan perhitungan SPSS 16 dimana hasil nilai Sig (2 tailed) atau p value. Pada kasus di

atas nilai p value sebesar 0,001 di mana $< 0,05$. Karena $< 0,05$ maka perbedaan bermakna secara statistik atau signifikan pada probabilitas 0,05. Besarnya perbedaan rerata atau mean kedua kelompok ditunjukkan pada kolom *Mean Difference*, yaitu 9,33. Karena bernilai positif, maka berarti kelompok pertama (Eksperimen) memiliki Mean lebih tinggi dari pada kelompok kedua (kontrol).

Dari hasil penelitian ini telah ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran Ai-Learn memberikan pengaruh positif yang berarti bagi hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika akan semakin baik jika siswa diberikan media Ai-Learn.

Dalam proses pembelajaran dituntut kreatifitas guru untuk membuat peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Maka dari itulah Ai-Learn menjadi salah satu solusi dalam menjawab tantangan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara kreatif, aktif dan efektif bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran Ai-Learn diperlukan peralatan yang cukup seperti laptop atau komputer serta infocus untuk menampilkan video pembelajarannya. Maka dari itulah diharapkan sekolah mampu untuk menyediakan fasilitas pembelajaran yang mendukung untuk pembelajaran Ai-Learn ini.

Ai-learn adalah platform belajar online yang membuat proses belajar mengajar melalui online lebih mudah. <http://www.ai-learn.com/>.

Pada penjelasan diatas maka Ai-Learn dapat dengan mudah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar matematika karena mengajar menjadi lebih mudah untuk guru serta menjadi lebih menyenangkan bagi siswa karena dengan berbagai karakteristik pembelajaran Ai-Learn dapat dengan mudah dipahami karena dengan tampilan yang menarik bagi peserta didik.

Dalam media pembelajaran Ai-Laern juga terdapat kelemahan yaitu. Media kaset ai-learn hanya dapat digunakan satu kali saja karena tidak bisa di perbanyak atau di copy. <http://purplenitadyah.wordpress.com/2012/05/20/analisis-ai-learn-pembelajaran-ips-terpadu-smp-mts-kelas-viii-semester-2/>

Dengan demikian media pembelajaran Ai-Learn hanya dapat digunakan sekali saja pada kelas tersebut, jika ditayangkan berkali-kali akan menyebabkan kebosanan yang dialami oleh perserta didik. Maka dari itu guru pun harus dengan kreatif dapat memberikan pembelajaran yang baik ketika menggunakan media pembelajaran Ai-Learn

Kelebihan pembelajaran Ai-Learn yaitu: 1) Memberikan kemudahan kepada para guru khususnya dalam kegiatan pembelajaran, karena tidak akan menguras tenaga yang besar untuk menerangkan materi, cukup hanya diputarkan kaset saja dan hanya membutuhkan sedikit penjelasan saja dari guru. 2) Dapat menarik perhatian siswa untuk fokus terhadap materii. 3) Sangat efektif dan efisien untuk kegiatan PBM. <http://purplenitadyah.wordpress.com/2012/05/20/analisis-ai-learn-pembelajaran-ips-terpadu-smp-mts-kelas-viii-semester-2/>

Pada setiap model dan metode pembelajaran pasti ada segi kelebihan dan kelemahannya, maka dari itu guru harus pintar-pintar untuk menutupi kelemahan yang terdapat pada media atau suatu model pembelajaran tersebut dengan berbagai cara seperti dengan memberikan penjelasan kembali dengan gaya guru mengajar yang lebih baik lagi, sehingga diharapkan kelemahan pada penggunaan media pembelajaran Ai-Learn dapat diminnimal lisir. Sehingga pembelajaran menggunakan media pembelajaran Ai-Learn dapat lebih mengena dan tujuan dari proses pembelajaran dapat terwujud dengan baik.

Berdasarkan UU No 20 tahun 2003 Bab XI Tenatang Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pasal 40 ayat 2a menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Dengan demikian pendidik dalam hak ini adalah guru wajib untuk menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan tetapi tetap dapat

menciptakan keberhasilan pembelajaran. Salah satu cara yang digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran Ai-Learn yang berbasis teknologi informasi. Sehingga pembelajaran yang terjadi menjadi dinamis, menyenangkan, kreatif dan dialogis seperti yang telah disebutkan dalam undang-undang tersebut.

Peningkatan hasil belajar matematika dapat dilihat pada saat proses pembelajaran yang terjadi dimana peserta didik menjadi lebih fokus dan perhatian yang tinggi terhadap aoa yang ditampilkan pada layar. Padahal tanpa mereka sadari bahwa yang sedang disaksikan peserta didik adalah bahan ajar yang hanya saja ditampilkan menjadi lebih menarik bagi peserta didik.

Dengan demikian materi pembelajaran akan menjadi lebih terserap oleh peserta didik, dalam pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

PENUTUP

Hasil analisis dan pengujian hipotesis diatas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran Ai-Learn dengan hasil belajar matematika. Dengan demikian jika menggunakan media pembelajaran Ai-Learn dilakukan maka akan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII di SMPIT Raflesia Cimanggis Depok.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka saran dan harapan yang bisa peneliti sampaikan yaitu, diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran Ai-Learn dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. dkk, 2003. **Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan**. Jakarta: Balai Pustaka
- Hamalik, oemar. 2003. **Proses Belajar Mengajar**. Jakarta: Bumi Aksara
- Masykuri, dkk, 2001, **Pengembangan Proses Pembelajaran Mata Kuliah Kimia Fisika IV Program Studi Kimia P. MIPA FKIP UNS Semester V tahun ajaran 2000/2001 Menggunakan Powepoint**, Surakarta: UNS Press
- Mulyati. 2005. **Psikologi Belajar**. Yogyakarta: Andi Offset
- Sadiman Arief S, dkk. 2002. **Media Pendidikan**. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Santosa. 2002. **Pemilihan Media Pembelajaran**. Jakarta: UT Press
- Slameto. 2003. **Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya**. Jakarta: Rineka Cipta
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., Russel, James D. 2008 **“Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition)”**, (NJ: Pearson Education Inc.)
- Sudjana, nana. 2002. **Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar**. Bandung: Sinar Algesindo
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- <http://www.ai-learn.com/>
- <http://purplenitadyah.wordpress.com/2012/05/20/analisis-ai-learn-pembelajaran-ips-terpadu-smp-mts-kelas-viii-semester-2/>