JURNAL

PENGARUH METODE *MAKE A MAT*CH MENGGUNAKAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI BERBAGAI BANGUN DATAR SEDERHANA MENURUT SIFAT ATAU UNSURNYA KELAS III SEKOLAH DASAR

THE EFFECT OF METHODS MAKE A MATCH USING FLASHCARD MEDIA IN THE ABILITY TO IDENTIFY A VARIETY OF FLAT WAKE MODEST BY NATURE OR PRIMARY CLASS III ELEMENTAL SCHOOL

Oleh:

PRADIKA NURDIANTO

NPM: 11.1.01.10.0272

Dibimbing oleh :

1. **AGUS WIDODO, S.Pd., M. Pd**
2. **ALFI LAILA, S.Pd.I., M.Pd**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Pradika Nurdianto
NPM	: 11.1.01.10.0272
Telepun/HP	: 085655730254
Alamat Surel (Email)	: dika_otua@yahoo.com
Judul Artikel	: Pengaruh Metode *Make A Match* Menggunakan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Bangun Datar Sederhana Menurut Sifat Atau Unsurnya Kelas III Sekolah Dasar
Fakultas – Program Studi	: FKIP-PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: jl. KH. Achmad Dahlan 76, Mojoroto. Kota Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri,
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Agus Widodo, S.Pd., M. Pd	Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd	Pradika Nurdianto
NIP / NIDN. 0024086901	NIP / NIDN. 0708087703	NPM. 11.1.01.10.0272

PENGARUH METODE *MAKE A MATCH* MENGGUNAKAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI BERBAGAI BANGUN DATAR SEDERHANA MENURUT SIFAT ATAU UNSURNYA KELAS III SEKOLAH DASAR

PRADIKA NURDIANTO
NPM: 11.1.01.10.0272
FKIP-PGSD
dika_otua@yahoo.com
AgusWidodo, S.Pd., M. Pd 1dan AlfiLaila, S.Pd.I.,M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dimengerti sehingga siswa takut terhadap mata pelajaran matematika. Akibatnya siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran matematika dan menyebabkan hasil belajar matematika rendah.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Apakah strategi konvensional berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya? (2) Apakah metode *make a match* menggunakan media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya? (3) Adakah perbedaan pengaruh penggunaan metode *make a match* menggunakan media *flashcard* dan strategi konvensional terhadap kemampuan mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya?

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan eksperimen. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A-B SDN 1 Kencong yang berjumlah 46 siswa, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 1 Kencong A yang berjumlah 23 siswa dan siswa kelas III SDN 1 Kencong B yang berjumlah 23 siswa. Rancangan atau desain penelitian yang digunakan adalah *Nonrandomized Control Group Pretest – Postest Design.* Penelitian dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, menggunakan instrument berupa RPP, media *flashcard* dan tes evaluasi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikeahui bahwa: 1) Strategi konvensional berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya pada siswa kelas III di SDN Kencong 1 Kecamatan Pare Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2016/2017. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai *sig. (2 tailed)* 0,000 dengan df 22. Ternyata *sig. (2 tailed)* 0.000 < signifikansi 5% atau 0,05. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebesar 21,73% atau sebanyak 5 siswa, 2) Metode *make a match* menggunakan media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya pada siswa kelas III di SDN Kencong 1 Kecamatan Pare Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2016/2017. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai *sig. (2 tailed)* 0,000 dengan df 22. Ternyata *sig. (2 tailed)* 0.000 < signifikansi 5% atau 0,05. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebesar 100% atau sebanyak 23 siswa, 3) Ada perbedaan pengaruh penggunaan metode *make a match* menggunakan media *flashcard* dan strategi konvensional terhadap kemampuan mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya pada siswa kelas III di SDN Kencong 1 Kecamatan Pare Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2016/2017. Dari hasil perhitungan diperoleh *sig. (2 tailed)* 0.000 dengan df 44. Ternyata *sig. (2 tailed)* 0.000 < signifikansi 5% atau 0.05. Besarnya rata-rata nilai peningkatan kelompok kontrol sebesar 5,13, sementara rata-rata nilai peningkatan kelompok eksperimen sebesar 8,22.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan bagi guru bahwa tujuan pokok penerapan metode *make a match* menggunakan media *flashcard* adalah untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya pada diri siswa. Oleh karena itu guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mampu menerapkan media yang tepat untuk mencapai tujuan.

Kata kunci: Metode *Make a match*, Media *Flashcard*, Kemampuan Mengidentifikasi, Bangun Datar Sederhana.

I. LATAR BELAKANG MASALAH

Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh guru dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Termasuk pemilihan metode, strategi pembelajaran serta pendekatan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran (Sudjana, 2005:76).

Metode pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan, Lorna Curran, (1994) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas adalah metode pembelajaran *make a match*. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif seperti yang diemukakan Lie, (2002: 30) bahwa pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang menitik beratkan pada gotong royong dan kerjasama kelompok. Kegiatan yang dilakukan guru ini merupakan upaya guru untuk menarik perhatian sehingga pada akhirnya dapat menciptakan keaktifan dan motivasi siswa dalam diskusi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik, (1994:116) motivasi yang kuat erat hubunganya dengan peningkatan keaktifan siswa yang dapat dilakukan dengan strategi pembelajaran tertentu, dan motivasi belajar dapat diujukan kearah kegiatan-kegiatan kreatif. Apabila motivasi yang dimiliki oleh siswa diberi berbagai tantangan, akan menumbuhkan kegiatan yang kreatif. Dengan menerapkan metode pembelajaran *make a match* siswa diharapkan tidak hanya mampu dalam kecakapan akademik saja, tetapi juga dalam kecakapan sosial. Dan yang paling utama adalah guna meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas. Diharapkan proses pembelajaran yang berlangsung dapat memenuhi tuntutan kurikulum yang berorientasi pada kompetensi dan *life skill*, sehingga potensi dan kompetensi siswa yang selama ini terpendam dapat berkembang secara optimal sehingga tujuan yang dicita-citakan dapat tercapai.

Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Sugandi (2007:30), Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran. *Flashcard* merupakan salah satu dari media pelajaran, *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran dengan *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah

gambaran tangan atau foto, atau gambar/foto yang sudah ada atau ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan pada bagian belakangnya. Dapat diartikan bahwa media pembelajaran (*flashcard)*, merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan guna membantu proses pembelajaran agar dapat berjalan semaksimal mungkin.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), termasuk KTSP. Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani yaitu *mathein* atau *manthenein* yang artinya mempelajari, namun diduga kata itu erat hubunganya dengan kata Sansakerta medha atau widya yang artinya kepandaian, ketahuan atau inteligensi. Seperti yang dikutip Andi Hakim Nasution dalam (Karso, 1998: 1.33).

Pengertian matematika menurut Ruseffendi dalam Endah Murniati, (2008: 46) adalah matematia itu terorganisaasikan dari unsur-unsur yand tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-aksioma, dan dalil-dalil, dimana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenaranya berlaku secara umum, karena itulah matematika sering disebut ilmu deduktif.

Menurut Johnson dan Sising dalam Endah Murniati, (2008: 46) menyatakan bahwa matematika adalah pola berfikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logic: matematika itu adalah bahasa, bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat reepresentasinya dengan symbol dan padat, lebih berupa bahasa symbol mengenai arti daripada bunyi; matematika adalah ilmu tentang pola keteraturan pola atau ide, dan matematika itu adalah suatu seni, keindahanya terdapat pada keterurutan dan keharmonisanya.

II. METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen. Eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013 : 107).

Rancangan atau desain penelitian yang digunakan adalah *Nonrandomized Control Group Pretest – Postest Design.*

Tempat penelitian adalah di SDN Kencong 1 A tahun pelajaran 2016/2017 sebagai kelompok kontrol dan SDN Kencong 1 B tahun 2016/2017 sebagai kelompok eksperimen.

Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Kencong 1 A yang berjumlah 23 siswa dan siswa kelas III SDN Kencong 1 B yang berjumlah 23 siswa.

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian, maka diperlukan instrumen. Instrumen adalah alat bantu yang digunakan mengumpulkan data, agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat dan sistematis. instrumen yang digunakan sesuai dengan variabel-variabel penelitiannya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas konstrak. Untuk menguji validitas konstrak, dapat digunakan pendapat dari ahli *(expert judgment)*.

Uji variabel pada variabel bebas berupa validitas constrak, bentuk instrumen berupa silabus, RPP, dan media pembelajaran dan divalidasi oleh ahli materi yaitu dosen dan guru SD.

Uji validitas pada variabel terikat menggunakan validitas contains, diujicobakan menggunakan soal tes dan valid tidaknya soal tes diujicobakan kepada siswa menggunakan tes dan hasilnya dianalisis menggunakan *software SPSS 23*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini diantaranya adalah uji prasyarat analisis yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas, dan uji t. Teknik analisis data Uji t sampel bebas perhitungannya menggunakan bantuan *software SPSS versi 23*.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil

Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dihitung dengan menggunakan *software SPSS 23 for windows*. Berdasarkan hasil uji normalitas untuk *pre test* dan *post test* kelompok kontrol serta kelompok eksperimen nilai *test statistic* lebih besar dari α = 0.05. Sehingga Ho ditolak yang artinya data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas digunakan untuk mengetahui seragam tidaknya vaiasi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Pada tabel di bawah ini disajikan hasil uji homogenitas menggunakan Lavene Statistik dengan SPSS for Windows taraf bersignifikan α = 5%. Jika signifikansi yang diperoleh > α, maka sampel berasal dari populasi yang homogen.

Test of Homogeneity of Variances

independent

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.027	1	44	.871

Berdasarkan *output* tabel *test of homogeneity of variance*s dapat diketahui Sig. 0,871 lebih dari α = 0,05. Karena 0,871 > 0,05, maka Ho ditolak sehingga dapat

disimpulkan bahwa kedua data kelompok tersebut memiliki varians yang homogen.

Pengaruh Strategi Konvensional Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Bangun Datar Sederhana Menurut Sifat Atau Unsurnya

Berdasarkan hasil output uji-t diperoleh nilai *sig. (2 tailed)* 0.000 dengan df 22. Ternyata *sig. (2 tailed)* 0.000 < signifikansi 5% atau 0,05 sehingga Ho ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa strategi konvensional terhadap kemampuan mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya.

Pengaruh Metode *Make A Match* Menggunakan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Bangun Datar Sederhana Menurut Sifat Atau Unsurnya

Berdasarkan hasil output perhitungan uji-t diperoleh *sig. (2 tailed)* 0.000 dengan df 22. Ternyata *sig. (2 tailed)* 0.000 < signifikansi 5% atau 0.05 Ho ditolak yang artinya sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa metode *make a match* menggunakan media *flashcard* terhadap kemampuan mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya.

Perbedaan Pengaruh Penggunaan Metode *Make A Match* Menggunakan Media *Flashcard* Dan Strategi Konvensional Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Bangun Datar Sederhana Menurut Sifat Atau Unsurnya

Berdasarkan hasil output pada tabel 4.9 maka diperoleh *sig. (2 tailed)* 0.000 dengan df 44. Ternyata *sig. (2 tailed)* 0.000 < signifikansi 5% atau 0.05 sehingga Ho ditolak yang artinya terdapat perbedaan pengaruh penggunaan metode *make a match* menggunakan media *flashcard* dan strategi konvensional terhadap kemampuan mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya.

Besarnya perbedaan rerata atau mean kedua kelompok ditunjukkan pada kolom *mean difference*, yaitu -3,087. Karena bernilai negatif, maka berarti kelompok pertama (Kelompok Kontrol) memiliki nilai rata-rata *(mean)* lebih rendah dari pada kelompok kedua (Kelompok Eksperimen).

Kesimpulan

Dengan selesainya penelitian ini dan dapat memperhatikan hasil-hasil perhitungan yang diperoleh dalam batas penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan dan dapat diketahui dengan pasti bahwa:

1. Ada pengaruh strategi konvensional terhadap kemampuan mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya pada siswa kelas III di

SDN Kencong 1 Kecamatan Pare Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2016/2017. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai *sig. (2 tailed)* 0,000 dengan df 22. Ternyata *sig. (2 tailed)* 0.000 < signifikansi 5% atau 0,05. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebesar 21,73% atau sebanyak 5 siswa.

2. Ada pengaruh metode *make a match* menggunakan media *flashcard* terhadap kemampuan mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya pada siswa kelas III di SDN Kencong 1 Kecamatan Pare Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2016/2017. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai *sig. (2 tailed)* 0,000 dengan df 22. Ternyata *sig. (2 tailed)* 0.000 < signifikansi 5% atau 0,05. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebesar 100% atau sebanyak 23 siswa.
3. Ada perbedaan pengaruh penggunaan metode *make a match* menggunakan media *flashcard* dan strategi konvensional terhadap kemampuan mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya pada siswa kelas III di SDN Kencong 1 Kecamatan Pare Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2016/2017. Dari hasil perhitungan diperoleh *sig. (2 tailed)* 0.000 dengan df 44. Ternyata *sig. (2 tailed)* 0.000 < signifikansi 5% atau 0.05. Besarnya rata-rata nilai peningkatan kelompok kontrol sebesar 5,13, sementara rata-rata nilai peningkatan kelompok eksperimen sebesar 8,22.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Abin Syamsuddin Makmun. (*2004*). Psikologi Kependidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Anik, Ariati. 2012. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Menggunakan Media Handout Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di SMA*. Diakses pada Januari 11, 2017 dari 4104131003 KATA PENGANTAR.pdf

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Asyhar, Raya. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

Curran, Lorna. 1994. *Metode Pembelajaran Make a Match*. Jakarta: Pustaka Belajar.

Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Ekasari, Ana Esti. 2013. *Penerapan Model Make a match Dengan Media Flashcard Dalam Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas VB SD Islam Al Madina*. Diakses pada Januari 11, 2017 dari http://lib.unnes.ac.id/17079/

Fajar Arnie, 2005. *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Gerlach, Vernon S. dan Ely, Donald P. 1971. *TEACHING & MEDIA: A Systematic Approach*. Englewood Clifis: Prentice-Hall.

Hamalik. 1994. *Fungsi dan Prinsip Model Make-A Match.* Diakses pada Desember 12, 2016 dari https://tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match/

Hamalik, Oemar, 2010. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, Jakarta: PT. Bumi Aksar.

Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Jogjakarta: Diva Press.

Isjoni. 2011. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.

Karso, dkk. 1998. *Pendidikan Matematika 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Kerlinger, F.N. 1973. *Founding Of Behavior Research, Holt*. New York: Richard and Winston.

Kidder, Louise. 1981. *Research Method in Social Relations, Holt*. New York: Rinehart & Winston.

Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning : Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta : PT. Gramedia.

Masitoch, Nurul,dkk. 2009.*Gemar Matematika*. Jakarta: Pelita Ilmu.

Mulyarsih. 2010. *Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Siswa Kelas IV SDN Harjowinangun 01, Tersono Batang*. Diakses pada Januari 11, 2017 dari http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/1674

Mulyasa, Enco, 2009. *Menjadi Guru Profesional*. *Bandung*: PT. Remaja Rosdakarya.

Murniati, Endah. 2008. *Kesiapan Belajar Matematika di Sekolah*. Surabaya: SIC.

Mytalia. 2012. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match pada Pelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv SD Negeri Ngrenak Sleman Yogyakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*. Diakses pada Januari 11, 2017 dari http://eprints.uny.ac.id

Purwanto, Ngalim. 2006. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis.* Bandung: Remaja Rosda Karya

Rahayuningsih, Siti. 2009. *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Perpangkatan Melalui Penerapan Metode Make A Match Pada Siswa Kelas V SDN 2 Selo Tahun Pelajaran 2009/2010*. Diakses pada Januari 11, 2017 dari eprints.uns.ac.id/ …/13206060820101113…

Sadiman, arief dkk. 2010.*Media Pendidikan*. Bandung: Rajawali pers.

Slavin, E Roberts. 2010. *Cooperative Learning Teori dan APlikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugandi, Achmad, Dkk. 2007. Teori Pembelajaran, Semarang :Unnes Press.

Sugandi, Achmad. 2010. *Teori Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sulis. 2007. *Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Berhitung, Sumber Bahan Ajar dan Suasana Kelas*. Surakarta: UMS Surakarta.

Suprijono, Agus. *2011*. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Ahmad Rohani HM.

Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. Anas

Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Lombok: Holistic.

Uno, Hamzah B. .2008. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* . Jakarta: Bumi Aksara.

Winkel. 2007. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia.