

PENERAPAN METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA

Sistupani

STAI Diponegoro Tulungagung
sistupani@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu kegiatan yang harus pendidik lakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran akan terjadi jika pemilihan metode tidak dilakukan dengan pengenalan terhadap karakteristik dari masing-masing metode pembelajaran. Oleh karena itu seorang pendidik harus tau hal terbaik yang harus dilakukannya, yaitu dengan mengetahui kelebihan dan kelemahan dari beberapa metode pembelajaran. Jadi, jelas sekali bahwasannya pemilihan dan penentuan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan penerapan metode bermain dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari pembahasan bahwa adanya peningkatan motivasi dari siklus I yaitu 74% meningkat menjadi 88% pada siklus II. Dengan penerapan metode bermain dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari pembahasan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar dari pratindakan yaitu 34% dengan nilai rata-rata 58,84 meningkat menjadi 76,92% dengan nilai rata-rata 79,61 pada siklus I, selanjutnya. Prestasi dan motivasi belajar siswa benar-benar meningkat sehingga pada siklus II mencapai 80,76% dengan nilai rata-rata 87,69. Dan pada akhir tindakan mencapai 88,46% dengan nilai rata-rata 88. Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa benar-benar mengalami peningkatan.

Kata Kunci : “*Metode Bermain dan Prestasi Belajar.*”

Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan pengembangan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, kita ingin menghasilkan manusia Indonesia yang berkualitas. Melalui pendidikan juga, karakter peserta didik akan terbentuk. Mulai sejak bayi manusia memerlukan bantuan tuntunan, pelayanan, dorongan dari orang lain demi mempertahankan hidup dengan mendalami belajar setahap demi setahap untuk memperoleh kepandaian, ketrampilan dan pembentukan sikap dan tingkah laku sehingga lambat laun dapat berdiri sendiri yang semuanya itu memerlukan waktu yang cukup lama.¹

Karakter anak akan terbentuk dengan baik atau buruk tergantung pendidikan yang diperolehnya. Sehingga disinilah letak betapa beratnya peran seorang pendidik di dunia pendidikan. Terlepas dari hal tersebut, karena itulah kewajiban seorang pendidik sebagai upaya menyelamatkan generasi bangsa untuk mencetak kader-kader yang berkualitas. Pada salah satu aliran pendidikan mengatakan bahwa anak lahir di dunia ini telah memiliki bakat baik dan buruk, sedangkan perkembangan anak selanjutnya akan dipengaruhi oleh lingkungan, yang lebih dikenal dengan aliran Konvergensi. Disinilah peran penting pendidikan untuk menghantarkan pertumbuhan anak secara optimal sesuai dengan pembawaan yang dimilikinya. Anak yang mempunyai pembawaan baik dan didukung oleh lingkungan pendidikan yang baik akan menjadi semakin baik. Sedangkan bakat yang dibawa sejak lahir tidak akan berkembang dengan baik tanpa dukungan lingkungan yang sesuai bagi perkembangan bakat itu sendiri.²

Manusia yang berkualitas dilihat dari segi pendidikan telah terkandung secara jelas dalam Tujuan Pendidikan Nasional. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Tujuan Pendidikan Nasional dirumuskan sebagai berikut:

Tujuan pendidikan nasional adalah bertujuan “untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”³

Peserta didik agar dapat mencapai Tujuan Pendidikan Nasional yang telah ditentukan, maka diperlukan wahana yang dapat digambarkan sebagai kendaraan. Pembelajaran Matematika dapat digunakan sebagai media untuk mencapai Tujuan Pendidikan Nasional.

Matematika merupakan mata pelajaran yang selalu diajarkan disetiap jenjang pendidikan. Pada kenyataannya, yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa mata pelajaran Matematika tidak begitu diminati oleh para siswa. Sampai saat ini hanya kalangan siswa-siswa tertentu saja yang menyukai pelajaran Matematika. Sebagian siswa menganggap bahwa Matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan seolah-olah Matematika adalah momok

¹ Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007, 74.

² Wiji Suwarno, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2009, 54.

³ *UU Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003)*. Jakarta: Sinar Grafika, 2009, 7.

yang menyeramkan. Lebih memprihatinkan lagi bahwa hasil prestasi siswa di bidang Matematika masih relatif rendah.

Secara teoritis, siswa Sekolah Dasar umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses. Karena tingkat bafikir siswa masih berada pada kemampuan bafikir konkrit maka seharusnya pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan benda-benda konkrit yang ada di lingkungan sekitar siswa.

Pada pembelajaran Matematika, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Proses pembelajaran yang jarang atau bahkan tidak menggunakan media akan membuat siswa menjadi jenuh dan tidak mampu menarik siswa agar lebih termotivasi dalam belajar Matematika.

Melihat bahwa dari masa perkembangannya anak-anak ditandai dengan perkembangan psikososial, salah satunya mereka tidak lepas dalam dunia bermain. Bermain mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Permainan juga merupakan suatu bentuk aktifitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktifitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktifitas tersebut. Menurut Schwartzman yang dikutip oleh Desmita, hal ini adalah karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya.⁴ Seperti yang diungkapkan Dockett dan Flear dalam Yuliani sebagai berikut :

Mereka memandang, “Kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.”⁵

Untuk itu betapa pentingnya dunia bermain pada anak-anak dalam aktivitas kesehariannya, sehingga tidak menutup kemungkinan jika hal ini di bawa untuk menghantarkan anak dalam melakukan aktivitas belajarnya.

Dalam suatu pembelajaran, salah satu kegiatan yang harus pendidik lakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran akan terjadi jika pemilihan metode tidak dilakukan dengan pengenalan terhadap karakteristik dari masing-masing metode pembelajaran. Oleh karena itu seorang pendidik harus tau hal terbaik yang harus dilakukannya, yaitu dengan mengetahui kelebihan dan kelemahan dari beberapa metode pembelajaran. Jadi, jelas sekali bahwasannya pemilihan dan penentuan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.⁶

⁴ Desmita, *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005, 141.

⁵ Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2009, 144.

⁶ *Ibid.*, 85.

Adapun factor-faktor yang harus diperhatikan dalam memilih metode pembelajaran adalah : (1) tujuan yang hendak dicapai (2) peserta didik (3) bahan/ materi yang diajarkan (4) fasilitas (5) Guru (6) situasi (7) kebaikan dan kelemahan metode (8) partisipasi.⁷ Disamping penerapan metode yang tepat, pemberian motivasi juga sangatlah penting. Tanpa motivasi, pembelajaran juga kurang maksimal, ibarat kata bagai sayur tanpa garam. Pemberian motivasi yang tepat, akan meningkatkan keberhasilan pada pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.⁸

Berdasarkan observasi yang telah peneliti laksanakan bahwa siswa kelas 3 MI Hidayatul Mubtadiin Pakel Ngantru Tulungagung masih banyak permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran diantaranya guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton, hampir tanpa variasi yang kreatif. Pembelajaran masih menggunakan metode ekspositori sehingga mencatat dan menerangkan menjadi dominan dalam belajar di kelas. Guru kurang mengembangkan kegiatan pembelajaran yang beragam untuk siswa misalnya diskusi, tanya jawab, demonstrasi, dan strategi-strategi pembelajaran tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sebagian besar siswa kelas 3 MI Hidayatul Mubtadiin merasa bosan akan pelajaran Matematika, merasa rumit dan siswa sering tidak mengerti materi yang dipelajari untuk apa. Hal ini ditunjukkan pada setiap kali pelajaran, sebagian besar siswa tidak semangat dalam mengikuti pelajaran Matematika. Hal ini dikarenakan setiap kali pelajaran guru selalu menggunakan metode yang monoton dan kurang bervariasi. Inilah salah satu faktor yang membuat siswa menjadi bosan dalam mengikuti pelajaran.

Ada juga yang mengatakan bahwa pelajaran Matematika menakutkan dan rumit sehingga mereka enggan untuk suka pada pelajaran tersebut sehingga malas untuk mengerjakan apabila diberi tugas oleh guru. Merasa kesulitan dan kurang paham akan materi. Terkadang berbagai alasan disampaikan pada guru jika tidak mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR), alasan lupa dan atau tidak tahu kalau ada PR. Kurang adanya motivasi dalam belajar Matematika tentu saja akan mempengaruhi prestasi belajar anak. Jika hal ini dibiarkan berlarut-larut akan menyulitkan pendidik dan siswa.

Pelajaran Matematika yang diajarkan pada satuan pendidikan kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah meliputi aspek bilangan, geometri, dan pengukuran. Salah satu pokok bahasan bilangan yang diajarkan di kelas 3 adalah geometri yang meliputi perhitungan luas persegi dan persegi panjang. Siswa masih kesulitan untuk mempelajari geometri materi luas persegi dan persegi panjang, terlihat pada setiap guru mengadakan ulangan harian nilai yang dicapai siswa belum memuaskan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti memandang penting untuk menelaah dan mengadakan penelitian yang lebih tuntas dan komprehensif dengan tema “Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Motivasi dan

⁷ Zuhri, Dkk., *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Solo :Ramadhan,1993, 70.

⁸ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007, 84-85.

Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas 3 MI Hidayatul Mubtadiin Pakel Ngantru Tulungagung.”

Fokus Penelitian

- a. Bagaimana penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa kelas 3 MI Hidayatul Mubtadiin Pakel Ngantru Tulungagung ?
- b. Apakah dengan penerapan metode bermain dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas 3 MI Hidayatul Mubtadiin Pakel Ngantru Tulungagung ?
- c. Apakah dengan penerapan metode bermain dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa kelas 3 MI Hidayatul Mubtadiin Pakel Ngantru Tulungagung ?

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian kualitatif. Untuk pengumpulan data Peneliti menggunakan metode observasi, interview, dokumentasi dan angket.

Landasan Teori

Melalui penerapan metode bermain ditujukan agar mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar anak. Pepatah Cina mengatakan, “saya mendengar maka saya lupa, saya melihat maka saya tahu, saya berbuat maka saya mengerti.”⁹ Dari ungkapan tersebut diharapkan anak usia SD/MI tidak hanya sekedar hafalan dan mengingat fakta saja dalam belajar Matematika karena akan mudah dilupakan. Melalui metode bermain ini anak-anak diajak untuk berpengalaman langsung melalui perbuatan dan pengertian. Sesuai dengan apa yang telah diungkapkan oleh Conny bahwa permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak.¹⁰

Dalam belajar Matematika, melalui permainan siswa diajak untuk mulai mengenal dan memikirkan struktur-struktur Matematika. Dengan berbagai permainan untuk penyajian konsep-konsep yang berbeda akan menolong anak untuk bersifat logis dan matematis dalam mempelajari konsep-konsep tersebut. Misalnya bermain berjejer membentuk garis lurus, berjejer membentuk lingkaran, melangkah maju mundur untuk menanamkan bilangan bulat positif

⁹ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007, 2.

¹⁰ Conny Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008, 20.

dan negatif, mengumpulkan bangun-bangun segitiga dan sekumpulan bangun-bangun geometri dan sebagainya.¹¹

Dengan memahami arti bermain bagi anak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak. Seperti diketahui, kedua belahan otak kita, kiri dan kanan, memiliki fungsi yang berbeda-beda. Belahan otak kiri memiliki fungsi, ciri dan respons untuk berpikir logis, teratur dan linier. Sebaliknya, belahan fungsi otak kanan terutama dikembangkan untuk mampu berpikir holistik, imajinatif dan kreatif. Bila anak belajar formal (seperti banyak hafal-menghafal) pada umur muda, maka belahan otak kiri yang berfungsi linier, logis dan teratur amat dipentingkan dalam perkembangannya dan ini sering berakibat bahwa fungsi belahan otak kanan yang banyak digunakan dalam berbagai permainan terabaikan. Akibatnya menurut penelitian, maka yang diperlukan seperti itu, kelak akan tumbuh sering dengan memiliki sikap yang cenderung bermusuhan terhadap sesama teman atau orang lain. Hal tersebut menunjuk pada suatu pertumbuhan mental yang kurang sehat.

Jadi, bermain bagi anak umur 4 – 7 tahun adalah suatu *conditio sine qua non*, bila mau tumbuh secara sehat mental, bahkan sampai dengan umur 13 atau 14 tahun bermain adalah penting bagi anak.¹²

Jika suatu konsep Matematika disajikan melalui bermain, pengertian terhadap konsep tersebut diharapkan akan mantap. Sebab belajar dengan cara bermain merupakan cara belajar yang wajar yakni sesuai dengan dasar nalurnya anak bahwa anak itu memang suka bermain. Proses belajar yang demikian merupakan proses psikologis, bukan merupakan proses logis, dan sederetan langkah yang rapi dan logis tidak menjamin metode terbaik untuk mempelajari suatu struktur abstrak. Pola-pola Matematika itu tidak dipelajari anak melalui sederetan pengetahuan yang sudah ditentukan sebelumnya sebagai suatu proses mekanis, melainkan dengan melalui bermain. Yakni anak didik mengkonstruksi pola-pola Matematika.¹³

Permainan Matematika di kelas 3 MI pada perhitungan luas persegi dan persegi panjang untuk menanamkan konsep dan keterampilan menghitung luas suatu bangun. Permainan Matematika dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika untuk menanamkan konsep berhitung kelas 3 MI. Dimana siswa kelas 3 MI masih menyenangi dunia permainan dan belum bisa terlepas dengan dunia bermain.

Pembahasan

Berdasarkan paparan data dari siklus I dan siklus II ditemukan hal-hal sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan metode bermain, semakin meningkatkan prestasi belajar dan kemampuan siswa dalam menemukan rumus luas persegi dan

¹¹ Karso, Dkk., *Pendidikan Matematika I...*, 1.19.

¹² Conny Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran...*, 21-22.

¹³ Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum...*, 14.

- persegi panjang. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan hasil evaluasi pretest sampai dengan hasil evaluasi posttest.
2. Dengan menggunakan metode bermain, semakin meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan bermain puzzle dan teka-teki.
 3. Dengan penggunaan Metode ini dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat mempermudah siswa dalam meningkatkan prestasi belajar dan memahami materi pelajaran yang diberikan.
 4. Siswa merasa senang dan motivasi siswa meningkat ketika mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain pada materi luas persegi dan persegi panjang.

Proses pembelajaran ini menggunakan Metode bermain sebagai cara untuk penyampaian materi, alasan dipilihnya metode bermain ini karena pendidik ingin mengajak siswa untuk menemukan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang objek atau interview informasi.

Kegiatan pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan pre tes (tes Awal) tujuannya yaitu untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa tentang materi pra syarat yaitu luas persegi dan persegi panjang. Setelah mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa tentang materi prasyarat, selanjutnya peneliti membuat rancangan penelitian yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklus terbagi tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan awal dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa untuk belajar, karena siswa yang siap untuk belajar akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Kegiatan awal, peneliti terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengaitkannya dengan apa yang ada disekelilingnya. Hal ini dimaksudkan agar siswa mengetahui apa yang akan dipelajari sehingga menjadi termotivasi dan terarah dalam belajarnya.

Kegiatan inti, peneliti menggunakan metode bermain berupa bermain puzzle pada siklus I dan teka-teki pada siklus II. Bermain puzzle diberikan untuk menemukan rumus luas persegi dan persegi panjang dengan menghitung banyaknya jumlah kotak persegi yang akan memenuhi sebuah persegi panjang. Sedangkan bermain teka-teki bertujuan untuk melatih keterampilan siswa dalam memadukan rumus luas persegi dan persegi panjang pada soal yang diberikan.

Pada kegiatan akhir dalam satu siklus, peneliti melakukan penyimpulan terhadap materi bersama dengan siswa serta mencatat hal-hal yang penting. Hal ini bermaksud agar pemahaman siswa terhadap materi lebih mudah untuk diingat. Peneliti juga melakukan tes sebagai alat evaluasi pemahaman siswa terhadap materi, tujuannya yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil mulai pre tes, tes siklus I, tes siklus II dan terakhir posttest.

Simpulan

1. Dengan penerapan metode bermain dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari pembahasan

bahwa adanya peningkatan motivasi dari siklus I yaitu 74% meningkat menjadi 88% pada siklus II.

2. Dengan penerapan metode bermain dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari pembahasan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar dari pratindakan yaitu 34% dengan nilai rata-rata 58,84 meningkat menjadi 76,92% dengan nilai rata-rata 79,61 pada siklus I, selanjutnya
3. Peneliti ingin membuktikan kembali apakah prestasi dan motivasi belajar siswa benar-benar meningkat sehingga pada siklus II mencapai 80,76% dengan nilai rata-rata 87,69. Dan pada akhir tindakan mencapai 88,46% dengan nilai rata-rata 88. Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa benar-benar mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, *Psikologi Umum*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003.
- _____, Abu, & Uhbiyati, Nur, *Ilmu Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007.
- Al-Ghozali, *Ikhyah' Ulum Al-Din Jilid 2*, Semarang: Karya Toha Putra, t.t.
- Akbar, Sa'dun, *Penelitian Tindakan Kelas*, Malang: Surya Pena Gemilang, 2008.
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- _____, Dkk., Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- _____, Suharsimi, dan Safrudin Abdul Jabar, Cepi, *Evaluasi Program Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007.
- Aqib, Zainal, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Yrama Widya, 2009.
- Bahri Djamarah, Syaiful, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional, 1994.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Hartati, Dwi, *Efektifitas Penggunaan Metode Bermain dalam Pemahaman Konsep Berhitung Siswa Kelas I Cawu II SDN Klegong I Tempel Tahun Pelajaran 2000/2001*, Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2001.
- Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Hudojo, Herman, *Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di Depan Kelas*, Surabaya: Usaha Nasional, t.t.
- _____, Herman, *Mengajar Belajar Matematika*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988.
- _____, Herman, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, Malang: Universitas Negeri Malang, 2001.
- Karso, Dkk., *Pendidikan Matematika I*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Kerami, Djati, *Kamus Matematika*, Jakarta: Balai Pustaka, 2003.
- Komalasari, Kokom, *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*, Bandung: Refika Aditama, 2011.
- Maunah, Binti, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Yogyakarta: Teras, 2009.
- Maqfurin, Jamilatun, *Pemanfaatan Metode Game Edukatif dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas I SDI Al-Hakim Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2010/2011*, Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011.
- Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep Karakteristik dan Implementasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003.
- Narbuko, Cholid, & Achmadi, Abu, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2010.

- Nuraini Sujiono, Yuliani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2009.
- PLPG PSG, *Pengembangan PTK (Pendekatan Praktis)*, Malang: Tidak Diterbitkan, 2009.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- _____, M. Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2011.
- _____, M. Ngalim, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Rahman, Hibana. S, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PGTKI Press, 2002.
- Rosnita Dewi, Fina, *Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Pokok Bahasan Operasi Hitung Siswa Kelas I D SDI Al-Azhaar Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2010/2011*, Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011.
- Ruseffendi, *Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini*, Bandung: Tarsito, 1990.
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- Semiawan, Conny, *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008.
- Suherman, Dkk., Erman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, Universitas Pendidikan Indonesia: Jica, t.t.
- Sujana, Nana, dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2007.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2008.
- Sutama, *Prinsip Dasar Penelitian Tindakan Kelas*, Tidak diterbitkan: Pend. Mat. FKIP UMS, t.t.
- Sutejo, Bambang, *KTSP Strtegis Analisis PTK*, Surabaya: Unesa University Press, t.t.
- Suwarno, Wiji, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2009.
- Suyanto, Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- _____, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003.
- Tim Penulis Buku Psikologi Pendidikan, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: UPP UNY, 1993.
- Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005.
- UU Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003)*, Jakarta: Sinar Grafika, 2009.
- Wiriaatmadja, Rochiati, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: PT Gramedia, 1989.