

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 2 PADANGKERTA SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2016/2017

NI KETUT SURYANINGSIH

SD Negeri 2 Padangkerta, Karangasem, Bali

Email : niketutsuryaningsihspd@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan hasil belajar matematika sangat penting bagi siswa. Pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu disajikan dengan cara inovatif agar dapat mengurangi kesan sulit dan menakutkan seperti yang telah melekat pada pelajaran matematika selama ini. Dengan adanya upaya inovasi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar diharapkan matematika tidak diajarkan latihan secara rutin atau menghafal rumus-rumus tetapi matematika dapat disajikan dalam bentuk kegiatan siswa dan menekankan pada penguasaan kompetensi akan konteks matematika yang terkandung didalamnya dengan menyajikan materi matematika secara sederhana dan menyenangkan sehingga mudah dipahami siswa. Untuk menyajikan matematika dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar matematika beberapa upaya yang dapat dilakukan guru untuk menarik perhatian dan motivasi siswa dalam belajar matematika, salah satunya dengan kegiatan permainan. Dalam penelitian ini model yang akan diterapkan di SD Negeri 2 Padangkerta adalah model pembelajaran kooperatif *Make a Match*, karena model pembelajaran ini diharapkan dapat mendorong keaktifan, membangkitkan minat dan kreatifitas belajar siswa agar dapat meningkatkan hasil belajarnya dan siswa mampu memahami materi pembelajaran. Berdasarkan latar belakang ditersebut adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah model pembelajaran make a match dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa Kelas II SD Negeri 2 Padangkerta Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017 ? dan adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar Matematika melalui model *make a match* pada siswa Kelas II SD Negeri 2 Padangkerta Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *make a match* meningkatkan hasil belajar siswa, hasil nilai rata-rata dari penelitian pra siklus yang belum menerapkan model ini dari 59,52, siklus I dengan nilai rata-rata 66,19 dan siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 76,67. Selain itu melalui penerapan model pembelajaran *make a match* maka dapat diketahui tingkat Ketercapaian Ketuntasan Minimal (KKM) terlampaui. Dari penelitian pra siklus yang belum menerapkan model ini 33,33 %. Namun setelah dilaksanakan siklus I meningkat menjadi 61,90 %, kemudian pada siklus II meningkat sangat signifikan yaitu 85,71 %. penerapan model *make a match* meningkatkan hasil belajar siswa karena dilakukan dengan mudah, menyenangkan dan tidak membosankan peserta didik, sehingga mereka dapat merespon materi pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Kata kunci : Model Pembelajaran Make a Match, hasil belajar Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri. Pendidikan adalah segala sesuatu dalam kehidupan yang mempengaruhi pembentukan berpikir dan bertindak individu. Nurani (2010:29). Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu. Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan

dalam proses berpikirnya.

Di pihak lain secara empiris, berdasarkan hasil analisis penelitian terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan dominannya proses pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung teacher-centered sehingga siswa menjadi pasif. Meskipun demikian guru lebih suka menerapkan model tersebut, sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktik, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain. Banyak kritik yang ditujukan pada guru mengajar yang terlalu menekankan pada penguasaan sejumlah informasi/konsep belaka. Dalam kondisi demikian faktor kompetensi guru dituntut, dalam arti guru harus mampu meramu wawasan pembelajaran yang lebih menarik dan disukai oleh peserta didik.

Kebanyakan siswa hanya mampu memiliki tingkat hafalan yang baik terhadap materi yang diterimanya, namun kenyataan mereka sering kurang memahami dan mengerti secara mendalam pengetahuan yang bersifat hafalan. Sebagian besar siswa kurang mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan/diaplikasikan pada situasi baru/nyata. Ketrampilan berpikir merupakan suatu kebutuhan, karena dengan ketrampilan tersebut seseorang akan memiliki kunci-kunci dalam menyelesaikan masalah, menyaring informasi, pencapaian prestasi atau pembentukan kepribadian. Dimana salah satu dari ketrampilan berpikir dapat terlihat pada hasil belajar matematika.

Matematika bukan lagi pelajaran yang harus dipelajari secara tertutup oleh seorang individu, sehingga murid ini terisolasi dari masyarakat belajar di Kelas IIItu. Matematika perlu dipelajari seorang individu yang pengetahuan dan ketrampilan matematika ini dikontrol dan juga diketahui oleh murid lainnya. Pandangan Aristoteles tentang ilmu mengatakan bahwa matematika tidak didasarkan kepada teori pengetahuan pihak luar, mandiri, dan tak teramat, melainkan berdasarkan kepada pengalaman realitas, dimana pengetahuan didapat dari percobaan, observasi dan abstraksi. Pandangan ini mendukung bahwa seseorang mengkonstruksi hubungan-hubungan yang ada dalam situasi matematika yang diberikan. Aristoteles mencoba memahami hubungan matematika melalui koleksi dan klasifikasi hasil-hasil empiris yang diturunkan dari percobaan dan observasi yang menggunakan prinsip deduksi untuk menjelaskan hubungan-hubungan yang ada di dalamnya.

Pandangan Plato bahwa matematika identik dengan filosofi untuk para pemikir modern. Posisi pandangan ini mengatakan bahwa matematika sebagai kegiatan mental yang abstrak, yang ada di luar objek. Kedua pandangan di atas memberikan salah satu pilihan bahwa matematika hendaknya diterima sebagai aktifitas kehidupan manusia, yang tidak secara kaku diperintahkan oleh suatu pemikiran (logistik, formalist).

Pembelajaran matematika seperti itu yang kita alami di kelas masih menitikberatkan kepada pembelajaran langsung yang pada umumnya didominasi oleh guru, siswa masih secara pasif menerima apa yang diberikan guru, umumnya hanya satu arah. Menurut Silver dalam Turmudi dan Aljupri (2009:1) mengatakan bahwa dalam pembelajaran matematika umumnya siswa menonton gurunya menyelesaikan soal-soal di papan tulis. Matematika perlu dipelajari seorang individu yang pengetahuan dan ketrampilan matematika ini dikontrol dan juga diketahui oleh murid lainnya.

Perkembangan hasil belajar matematika sangat penting bagi siswa. Pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu disajikan dengan cara inovatif agar dapat mengurangi kesan sulit dan menakutkan seperti yang telah melekat pada pelajaran matematika selama ini. Dengan adanya upaya inovasi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar diharapkan matematika tidak diajarkan latihan secara rutin atau menghafal rumus-rumus tetapi matematika dapat disajikan dalam bentuk kegiatan siswa dan menekankan pada penguasaan kompetensi akan konteks matematika yang terkandung didalamnya dengan menyajikan materi matematika secara sederhana dan menyenangkan sehingga mudah dipahami siswa. Untuk menyajikan matematika dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk

belajar matematika beberapa upaya yang dapat dilakukan guru untuk menarik perhatian dan motivasi siswa dalam belajar matematika, salah satunya dengan kegiatan permainan.

Ketidakberhasilan dalam pembelajaran matematika dialami oleh siswa Kelas II SD Negeri 2 Padangkerta berdasarkan hasil pengamatan penulis, di Kelas II ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika masih tergolong rendah. Rendahnya siswa menguasai materi pembelajaran akan berdampak menurunnya mutu pendidikan. Penulis menyadari bahwa untuk mengatasi segala kekurangan dalam proses pembelajaran perlu melakukan tindakan-tindakan yang lebih aktif dan menarik. Untuk meningkatkan keaktifan dan penguasaan materi siswa terhadap pembelajaran tersebut, penulis akan melaksanakan perbaikan dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa agar potensi yang dimilikinya berkembang secara maksimal. Banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan, yang memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara menarik dan menyenangkan, akan tetapi dalam pemilihan model harus memperhatikan tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan, dan perkembangan peserta didik.

Dalam pembelajaran matematika sangat kesulitan mengajak siswa untuk dapat memahami konsep yang ada. Dengan demikian diperlukan perhatian dan kemampuan agar hasil belajar siswa meningkat. Oleh karena itu penulis melakukan perbaikan pembelajaran agar belajar siswa meningkat. Dalam penelitian ini model yang akan diterapkan di SD Negeri 2 Padangkerta adalah model pembelajaran kooperatif *Make a Match*, karena model pembelajaran ini diharapkan dapat mendorong keaktifan, membangkitkan minat dan kreatifitas belajar siswa agar dapat meningkatkan hasil belajarnya dan siswa mampu memahami materi pembelajaran.

Hasil belajar siswa Kelas II Semester I SD Negeri 2 Padangkerta dalam pembelajaran matematika dari 21 siswa 14 siswa (66,67 %) masih belum tuntas dan hanya 7 siswa (33,33 %), yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan minimal (KKM). Untuk mengetahui lebih lanjut tentang kekurangan-kekurangan di atas, penulis melakukan refleksi diri. Berdasarkan hasil refleksi, penyebab pembelajaran kurang berhasil karena siswa sering bercerita bila guru sedang menjelaskan materi siswa sering bermain di ruang kelas pada saat pelajaran, siswa pasif kurang perhatian pada penjelasan guru, siswa merasa bosan dalam belajar, siswa lamban dalam mengerjakan latihan, siswa sering bertanya dan masih bingung dengan materi pelajaran.

Dari kekurangan yang dialami siswa dalam pembelajaran Matematika di Kelas II SD Negeri 2 Padangkerta belum efektif, sehingga pembelajaran kurang berhasil karena guru dalam penyampaian materi hanya menjelaskan saja sehingga penanaman konsep pada siswa menjadi kurang jelas. Terbatasnya penggunaan media, sumber belajar dan model pembelajaran yang relevan sehingga kurang menarik perhatian siswa. Penulis menyadari bahwa untuk mengatasi segala kekurangan dalam proses pembelajaran perlu melakukan tindakan-tindakan yang lebih aktif dan menarik.

Untuk meningkatkan keaktifan dan penguasaan siswa terhadap pembelajaran Matematika, penulis akan melaksanakan perbaikan dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa agar potensi yang dimilikinya berkembang secara maksimal. Banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan, yang memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara menarik dan menyenangkan, akan tetapi dalam pemilihan model harus memperhatikan tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan dan perkembangan peserta didik.

Dalam penelitian ini model yang akan diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif *make a match*, karena model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan siswa mampu memahami materi pelajaran. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa Kelas II Semester I SD Negeri 2 Padangkerta Karangasem Tahun Pelajaran 2017/2018. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar

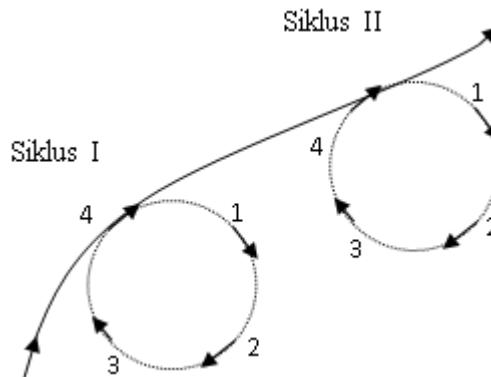
Matematika melalui model *make a match* pada siswa Kelas II Semester I SD Negeri 2 Padangkerta Tahun Pelajaran 2017/2018.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bersifat teoritis, maupun praktis. Sehingga segala informasi yang diharapkan dalam penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sumbangan positif terhadap pengembangan konsep-konsep ilmu pendidikan dalam mata pelajaran Matematika. Dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran untuk dapat bertukar pengetahuan dengan siswa lain sehingga dapat meningkatkan pemahamannya. Guru dapat mengembangkan kemampuan merencanakan model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Memberikan masukan dalam mengembangkan pembelajaran yang meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, yang bertujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Subjek penelitian adalah siswa Kelas II SD Negeri 2 Padangkerta Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017, yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 9 laki-laki dan 12 perempuan. Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan model *make a match* pada siswa Kelas II SD Negeri 2 Padangkerta Semester I pada tahun pelajaran 2016/2017. Tempat dilaksanakan penelitian ini adalah SD Negeri 2 Kertha Mandala yang beralamat di Desa Seraya, Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Waktu Penelitian Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 September 2016 sampai 22 November 2016.

Penelitian ini terbagi dalam dua siklus yang masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Menurut model Kemmis dan Mc. Taggart setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi dan tahap refleksi. Pelaksanaan tindakan tiap siklusnya dapat dilihat pada bagan berikut :



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Keterangan :

1. Tahap Perencanaan
2. Tahap Tindakan
3. Tahap Evaluasi
4. Tahap Refleksi

Langkah-langkah pembelajaran yaitu meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi pada masing-masing siklus. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan langkah awal perencanaan yang akan dibuat dalam melakukan pembelajaran. Di dalam RPP terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dalam Penelitian ini lembar kerja yang digunakan berupa kartu soal. Siswa akan berperan aktif dalam pembelajaran yang dibentuk menjadi beberapa kelompok belajar. Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep ilmu pengetahuan alam pada pokok bahasan operasi hitung pecahan. Tes formatif ini diberikan setiap akhir putaran. Bentuk soal yang diberikan adalah pilihan ganda (objektif).

Analisis hasil penelitian skripsi berbasis penelitian tindakan kelas dengan statistik deskriptif yaitu analisis data sederhana, dilakukan melalui tahapan sebagai berikut :

Data hasil tes dalam bentuk tabulasi, persentase serta diagram ketuntasan hasil belajar.

ΣA

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma A}{\Sigma B} \times 100 \%$$

Keterangan:

ΣA = jumlah siswa yang tuntas belajar

ΣB = jumlah siswa.

Penelitian tindakan kelas diasumsikan bila dilakukan tindakan perbaikan kualitas pembelajaran, sehingga akan berdampak terhadap perbaikan hasil belajar. Indikator keberhasilan hasil belajar dikatakan berhasil apabila hasil belajar peserta didik ketuntasan belajar secara klasikal adalah sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa, yaitu memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 65.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilakukan di sekolah tempat penelitian mengajar. Penelitian dimulai dengan kegiatan observasi tanggal 27 September 2016 dan pra penelitian (pra siklus) berupa tes awal. Sedangkan penelitian siklus I dilakukan pada hari Kamis tanggal 13 Oktober dan 20 Oktober 2016. Sedangkan observasi siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 27 Oktober 2016 dan 3 November 2016. Materi ajar yang dibelajarkan adalah nilai tempat ratusan, puluhan dan satuan dari kompetensi dasar menentukan nilai tempat ratusan, puluhan dan satuan.

Dari hasil tes pra siklus diketahui bahwa peserta didik yang tuntas dari KKM yang ditentukan 65 sebanyak 7 siswa (33,33 %) dari 21 siswa yang telah tuntas, dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 40 dengan nilai rata-rata 59,52. Pada tahap pra siklus ini guru menggunakan model ceramah dari awal sampai akhir keaktifan siswa masih sangat rendah, siswa cenderung pasif, komunikasi hanya satu arah, siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru dan hanya guru yang aktif, sehingga perolehan nilai dari hasil uji kompetensi siswa adalah masih kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) 65 dengan pencapaian nilai rata-rata kelas 59,52.

Prasiklus dilaksanakan untuk mendapatkan deskripsi fakta dan data obyektif yang berkaitan dengan praktek pembelajaran; seperti tes awal yang hasilnya mendeskripsikan secara obyektif indikator ketuntasan belajar siswa.

Pada Siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Guru menyusun kegiatan berupa: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Bawa ketuntasan belajar sebesar 52,94% (9 siswa) dan belum tuntas sebesar 47,06% (6 siswa) masih di bawah indikator keberhasilan belajar minimal 75% dari jumlah siswa, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Yang perlu dilakukan oleh guru adalah menjadikan suasana pembelajaran sepenuhnya bersumber pada peserta didik dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk

melakukan tukar pengetahuan dengan temannya, sehingga dapat meningkatkan lagi hasil belajarnya. Dalam mengakhiri pembelajaran pada siklus II ini peneliti bersama dengan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *make a match*. Selanjutnya peneliti memberikan tugas kepada peserta didik untuk dilakukan di rumah.

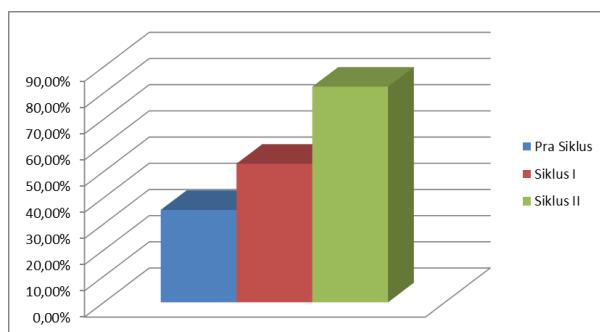
Oleh karena indikator keberhasilan dalam penelitian ini sudah tercapai dengan hasil tes peserta didik telah tuntas dari KKM yang ditentukan mencapai 82,35%, sehingga penelitian tidak dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian maka hasil analisis data hasil belajar pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dibandingkan sebagaimana dalam tabel.

Tabel Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar

Tabel 1. Hasil Analisis Data Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Variabel	Target	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Ketuntasan Hasil Belajar	75 %	33,33 %	61,90%	85,71 %
Nilai Rata-rata	75,00	59,52	66,19	76,67



Gambar 2. Histogram Perbandingan Ketuntasan Belajar

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Hasil belajar pra siklus sebesar 33,33%, pada siklus I menjadi 61,90 % dan pada Siklus II meningkat menjadi 85,71 %. Hal ini karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu :

- 1) Faktor internal (berasal dari dalam) seperti kesehatan, intelegensi, bakat, minat dan motivasi serta cara belajarnya.
- 2) Faktor eksternal (berasal dari luar) yaitu: keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan.

Dalam pembelajaran materi nilai tempat dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* mengantarkan peserta didik semakin baik hasil belajarnya karena mudah, tidak menyulitkan dan menyenangkan dalam permainan dan tidak membosankan peserta didik, sehingga mereka dapat merespon materi pembelajaran dengan baik dan dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (action research) pada siswa Kelas II Semester I SD Negeri 2 Padangkerta Tahun Pelajaran 2016/2017 mata pelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *make a match* meningkatkan hasil belajar siswa, hasil nilai rata-rata dari penelitian pra siklus yang belum menerapkan model ini dari 59,52, siklus I dengan nilai rata-

rata 66,19 dan siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 76,67. Selain itu melalui penerapan model pembelajaran *make a match* maka dapat diketahui tingkat Ketercapaian Ketuntasan Minimal (KKM) terlampaui. Dari penelitian pra siklus yang belum menerapkan model ini 33,33 %. Namun setelah dilaksanakan siklus I meningkat menjadi 61,90 % , kemudian pada siklus II meningkat sangat signifikan yaitu 85,71 %. penerapan model *make a match* meningkatkan hasil belajar siswa karena dilakukan dengan mudah, menyenangkan dan tidak membosankan peserta didik, sehingga mereka dapat merespon materi pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Supriyono, Widodo. (1991). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Ihsan, Fuat. (1995). *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- M. Dalyono. (2001). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Masitoh & Dewi, Laksmi. (2009). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Depag RI
- Pitajeng. (2006). *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Dep.Pend.Nas. Direktorat Pendidikan Tinggi
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Soyomukti, Nurani. (2010). *Teori-teori Pendidikan*. Jogjakarta : R-Ruzz Media
- Suarmini, Ni Wayan. (2015). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Padangkerta Semester II Kecamatan Karangasem Kabupaten Karangasem Tahun Pelajaran 2014/2015*. Tidak dipublikasikan.
- Subarinah. (2006). *Motivasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta : Depdiknas
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, Cet. XV.
- Sugiyatno. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : Yuma Pustaka
- Sutama, I Nyoman. (2012). *Meningkatkan Hasil Belajar dalam Menghitung Perkalian dengan Media Benda-Benda Terdekat Siswa Kelas III Sd Negeri 1 Padangkerta Semester I Tahun Pelajaran 2012/2013*. Tidak dipublikasikan
- Syah, Muhibbin. (1995). *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Praktek Baru*. Bandung : Rosdakarya.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktifisme*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.
- Turmudi dan Aljupri. (2009). *Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen RI.