

**PENERAPAN METODE *DOMINO GAME* PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMPN 1
PADANG GANTING TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



**ELLYA ERVINA
86145/2007**

**JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Penerapan Metode Domino Game pada Pembelajaran
Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting
Tahun Pelajaran 2011/2012

Nama : Ellya Ervina

NIM : 86145

Program Studi : Pendidikan Matematika

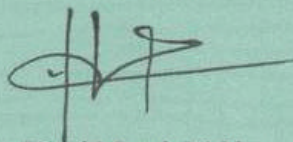
Jurusan : Matematika

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 13 Januari 2012

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dra. Dewi Murni, M.Si
NIP. 19670828 199203 2 002

Pembimbing II



Suherman, S.Pd, M.Si
NIP. 19680830 199903 1 002

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Ellya Ervina
NIM : 86145
Program Studi : Pendidikan Matematika
Jurusan : Matematika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

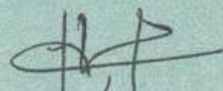
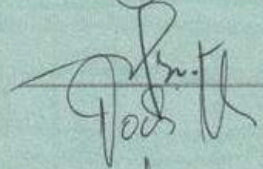
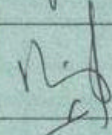
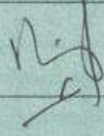
Dengan judul

PENERAPAN METODE *DOMINO GAME* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMPN 1 PADANG GANTING TAHUN PELAJARAN 2011/2012

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Jurusan
Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, 13 Januari 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda tangan
Ketua	: Dra. Dewi Murni, M.Si.	
Sekretaris	: Suherman, S.Pd, M.Si.	
Anggota	: Drs. H. Yarman, M.Pd.	
Anggota	: Dodi Vionanda, S.Si, M.Si.	
Anggota	: Dr. Yerizon, M.Si.	

ABSTRAK

Ellya Ervina : Penerapan Metode Domino Game Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting Tahun Pelajaran 2011/2012

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar dan kurangnya aktivitas siswa dalam belajar matematika. Metode yang digunakan adalah *Domino Game* yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran matematika menggunakan metode *Domino Game* dan mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang diberi metode *Domino Game* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dan penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara random, yang terpilih sebagai kelas sampel adalah kelas VIII.B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.A sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar aktivitas siswa dan tes hasil belajar. Bentuk tes yang digunakan adalah bentuk essay dengan reliabilitas tes adalah $r_{tt} = 0,75$. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t satu pihak pada $\alpha = 0,05$ dengan bantuan *software* MINITAB.

Berdasarkan hasil analisis data, selama lima kali pertemuan terjadi peningkatan aktivitas. Peningkatan yang signifikan terjadi pada aktivitas siswa berdiskusi dalam kelompok. Dari tes akhir, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan homogen. Hasil dari uji hipotesis diperoleh *P-Value* sama dengan 0,001 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka hipotesis pada penelitian ini diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa menggunakan metode *Domino Game* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran konvensional pada tingkat kepercayaan 95%.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ” *Penerapan Metode Domino Game Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting*”. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.

Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Dewi Murni, M.Si sebagai pembimbing I yang telah banyak memberi masukan bagi kesempurnaan skripsi ini.
2. Bapak Suherman, S.Pd, M.Si sebagai pembimbing II dan Ketua Prodi Pendidikan Matematika FMIPA UNP sekaligus penasehat akademik yang telah banyak memberikan masukan bagi kesempurnaan skripsi ini dan bimbingan pada penulis selama studi di Jurusan Matematika FMIPA UNP.
3. Bapak Drs. H. Yarman, M.Pd, Bapak Dodi Vionanda, M.Si dan Bapak Dr. Yerizon, M.Si sebagai dosen penguji.
4. Ibu Dr. Armianti, M.Pd sebagai Pimpinan Jurusan Matematika FMIPA UNP.
5. Bapak dan Ibu Staf Pengajar Jurusan Matematika FMIPA UNP.

6. Bapak Ediwarman. D, S.Pd.Mat sebagai Kepala Sekolah SMPN 1 Padang Ganting.
7. Ibu Astina Yanti, M.Pd dan Ibu Helmidarwita, S.Pd sebagai guru matematika SMPN 1 Padang Ganting.
8. Bapak dan Ibu majelis guru, karyawan/ti SMPN 1 Padang Ganting.
9. Siswa kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting sebagai sampel dalam penelitian ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa yang telah banyak memberikan semangat dan motivasi bagi penulis.

Semoga bantuan, dorongan, pemikiran, nasehat, dan ilmu yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan baik dan mendapat imbalan pahala dari Allah SWT.

Penulis telah menyelesaikan skripsi ini dengan segenap kemampuan, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca terutama bagi penulis sendiri.

Padang, Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Asumsi.....	6
F. Pertanyaan Penelitian	6
G. Hipotesis	7
H. Tujuan Penelitian	7
I. Manfaat Penelitian	7
BAB II KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori.....	9
1. Belajar dan Pembelajaran matematika	9
2. Permainan	11
3. Aktivitas Belajar	18

4. Pembentukan Kelompok	20
5. Pembelajaran Konvensional	21
6. Hasil Belajar	22
B. Kerangka Berfikir	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	25
B. Populasi dan Sampel	26
1. Populasi	26
2. Sampel	26
C. Variabel dan Data	31
1. Variabel	31
2. Data	31
D. Prosedur Penelitian.....	32
1. Tahap Persiapan	32
2. Tahap Pelaksanaan	33
3. Tahap Penyelesaian	35
E. Instrumen Penelitian	35
1. Lembar Observasi	35
2. Tes Hasil Belajar	36
F. Teknik Analisis Data	41
1. Lembar Observasi	41
2. Tes Hasil Belajar	42

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	45
1. Aktivitas Belajar Siswa	45
2. Hasil Belajar Siswa	46
B. Analisis Data	47
1. Aktivitas Belajar Siswa	47
2. Hasil Belajar Siswa	54
C. Pembahasan.....	55
1. Aktivitas Belajar Siswa	55
2. Hasil Belajar Siswa	57
3. Kendala yang Dihadapi	57

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	59
B. Saran	60

DAFTAR KEPUSTAKAAN.....	61
--------------------------------	-----------

LAMPIRAN	61
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Ketuntasan Nilai Mid Matematika Semester 1 Siswa Kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting Tahun Pelajaran 2011/2012	2
2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa	19
3. Prosedur Pengelompokan Heterogenitas Berdasarkan Kemampuan Akademik	20
4. Rancangan Penelitian.....	25
5. Jumlah Siswa Kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting	26
6. <i>P-Value</i> dari Uji Normalitas Nilai Mid Matematika Semester I Siswa Kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting	28
7. Tabel Anava Satu Arah.....	30
8. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	33
9. Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa	45
10. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berpikir	23
2. Aktivitas Siswa Mengajukan Pertanyaan Kepada Guru Maupun Teman	47
3. Aktivitas Siswa Berdiskusi dalam Kelompok	48
4. Aktivitas Siswa Menanggapi Pertanyaan	49
5. Aktivitas Siswa Mencatat Penjelasan Guru.....	50
6. Aktivitas Siswa Mengerjakan Soal pada Kartu.....	51
7. Kegiatan yang Tidak Relevan.....	52
8. Aktivitas Belajar Siswa Selama Menerapkan Metode <i>Domino Game</i> ...	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Nilai Mid Matematika Semester 1 Siswa Kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting	63
2. Uji Normalitas Kelas Populasi	64
3. Uji Homogenitas Kelas Populasi	66
4. Uji Kesamaan Rata – Rata Kelas Populasi.....	67
5. Jadwal Penelitian	68
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	70
7. Pembagian Kelompok Kelas Eksperimen.....	114
8. Kisi – Kisi Soal Uji Coba Tes Akhir	115
9. Soal Uji Coba	117
10. Kunci Jawaban Soal Uji Coba	118
11. Distribusi Nilai Uji Coba.....	121
12. Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	122
13. Perhitungan Daya Pembeda Soal Uji Coba	124
14. Analisis Penerimaan Soal Uji Coba	125
15. Perhitungan Reabilitas Soal Uji Coba	126
16. Distribusi Nilai Tes Akhir Kelas Sampel	128
17. Uji Normalitas Kelas Sampel	129
18. Uji Homogenitas Kelas Sampel	130
19. Uji Hipotesis Kelas Sampel	131

20. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	132
21. Dokumentasi.....	134
22. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah ratu atau ibunya sains. Hal ini terlihat dari penggunaan matematika yang begitu dominan hampir dalam semua bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika mempunyai tujuan untuk melatih berpikir, bernalar, memecahkan masalah dan menyampaikan informasi atau gagasan yang diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu seperti ilmu kesehatan, ilmu agama, ilmu ekonomi dan lain sebagainya. Mengingat besarnya peran matematika tersebut maka matematika dipelajari secara berjenjang mulai dari taman kanak-kanak sampai ke perguruan tinggi. Matematika seharusnya merupakan mata pelajaran yang menarik dan disenangi siswa. Namun kenyataan yang ada matematika bukan mata pelajaran yang disenangi bahkan cenderung dianggap pelajaran yang sulit.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 3 Oktober 2011 di SMPN 1 Padang Ganting, sewaktu berlangsungnya pembelajaran matematika, guru sudah berusaha menarik minat siswa untuk belajar matematika namun siswa masih kurang serius dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari banyak siswa yang mencari kegiatan lain seperti membaca buku selain buku matematika saat pembelajaran matematika berlangsung, juga sering terlihat siswa membuat pekerjaan rumah di sekolah.

Pembelajaran matematika di SMPN 1 Padang Ganting masih didominasi oleh guru. Pelajaran diberikan kepada siswa dengan metode ceramah dan tanya jawab kemudian diberi latihan. Saat tanya jawab banyak siswa hanya mendengar dan menonton kemudian mencatat tanpa mengerti apa yang dicatatnya. Selain itu juga belum terlihat interaksi antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah, seperti saat diberikan latihan dan tugas oleh guru, siswa yang berkemampuan rendah cenderung hanya menyalin tugas siswa yang berkemampuan tinggi. Pembelajaran seperti ini membuat siswa pasif, sehingga aktivitas yang terjadi rendah.

Hal lain yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70 seperti terlihat pada tabel 1:

Tabel 1. Ketuntasan Nilai Mid Matematika Semester 1 Siswa Kelas VIII SMPN I Padang Ganting Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Kelas	Jumlah siswa	Ketuntasan			
			Tuntas (Nilai ? ??)		Tidak Tuntas (Nilai ? ??)	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	VIII.A	32	13	40,63	19	59,38
2	VIII.B	32	15	46,88	17	53,13
3	VIII.C	32	10	31,25	22	68,75
4	VIII.D	32	12	37,50	20	62,50
Rata-rata				39,06		60,94

Sumber : Guru matematika SMPN 1 Padang Ganting

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa siswa kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting kurang berhasil dalam pembelajaran matematika, karena persentase siswa yang tidak tuntas lebih besar dibandingkan dengan persentase siswa yang tuntas.

Setelah diadakan wawancara pada tanggal 3 Oktober 2011 dengan beberapa orang siswa, sebagian besar dari siswa mengaku bahwa mereka tidak menyukai matematika karena guru menerangkan matematika dengan metode ceramah dan tanya jawab kemudian diberi tugas atau latihan sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi monoton dan kaku. Dalam tanya jawab yang menjawab hanya siswa yang berkemampuan tinggi saja, siswa yang berkemampuan rendah hanya diam. Walaupun tidak mengerti, mereka malu dan tidak mau bertanya pada guru maupun sesama teman, sehingga dalam mengerjakan tugas atau latihan siswa menjadi malas dan akhirnya hanya mencatat punya teman yang sudah selesai. Suasana pembelajaran seperti di atas membuat siswa merasa bosan sehingga siswa menjadi malas mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya suatu pemecahan masalah. Guru sebagai salah satu komponen yang menentukan keberhasilan pembelajaran di sekolah terus dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif yang diyakini dapat mengatasi masalah di atas adalah dengan metode permainan. Dalam metode permainan cara penyajian materi bersifat menyenangkan dan dalam suasana

yang gembira serta mengasyikkan. Bermain sambil belajar membuat siswa merasa lebih rileks dalam menghadapi pembelajaran, dengan sendirinya materi pelajaran akan lebih mudah dimengerti. Salah satu permainan yang bisa digunakan adalah *Domino Game*.

Domino Game dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang rileks dan siswa dapat memahami konsep matematika sambil bermain. *Domino Game* juga bisa dilakukan berkelompok. Karena dengan berkelompok siswa bisa berdiskusi dalam menyusun kartu serta dapat saling membantu teman yang mengalami kesulitan. Bagi siswa yang malu untuk bertanya kepada guru, mereka bisa bertanya kepada temannya, sehingga tercipta kedekatan antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka dengan menerapkan metode *Domino Game* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa seperti aktivitas bertanya kepada guru maupun teman, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mencatat penjelasan-penjelasan guru serta mengerjakan latihan. Untuk itu penulis mengadakan penelitian yang berjudul ***“Penerapan Metode Domino Game pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting Tahun Pelajaran 2011/2012”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran masih didominasi oleh guru.
2. Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar (PBM).
3. Siswa kurang perhatian dalam belajar matematika.
4. Siswa kurang berminat dalam mengerjakan latihan.
5. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi hanya pada aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan Metode *Domino Game* Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika selama menerapkan metode *Domino Game* pada siswa kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting?

2. Apakah hasil belajar matematika siswa yang diberi metode *Domino Game* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang diberi pembelajaran konvensional pada kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting?

E. Asumsi

Landasan penelitian yang dijadikan asumsi dasar dalam penelitian ini adalah:

1. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting.
2. Guru mampu melaksanakan metode *Domino Game* pada pembelajaran matematika.
3. Nilai tes siswa merupakan hasil belajar yang diperoleh siswa sesuai dengan kemampuannya setelah diberi perlakuan.

F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan metode *Domino Game* pada siswa kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting?

G. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: Hasil belajar matematika siswa yang menggunakan metode *Domino Game* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional pada kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting.

H. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika selama menerapkan metode *Domino Game* pada siswa kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting.
2. Untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang diberi metode *Domino Game* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang diberi pembelajaran konvensional pada kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting.

I. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru matematika SMPN 1 Padang Ganting dalam memilih metode pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran matematika dimasa yang akan datang.

2. Sebagai bahan informasi bagi calon guru/mahasiswa untuk dapat melakukan penelitian yang lebih dalam dan ruang lingkup yang lebih luas dari permasalahan penelitian ini.
3. Sebagai bekal pengetahuan dan pengalaman bagi penulis yang nantinya dapat diterapkan disekolah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dalam pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Penerapan metode *Domino Game* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada setiap pertemuan, karena suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton membuat siswa tertarik belajar matematika sehingga timbul kesadaran siswa untuk mencatat penjelasan-penjelasan yang diberikan guru. Adanya kompetisi antar kelompok membuat semua antusias untuk jadi pemenang, hal ini membuat siswa semangat mengerjakan soal yang terdapat pada kartu domino tanpa rasa terpaksa. Jika ada yang tidak dimengerti, siswa akan bertanya kepada guru maupun teman dan diskusi dalam kelompok dapat berjalan dengan lancar, sehingga tidak ada lagi kegiatan yang tidak relevan yang dilakukan siswa.
2. Hasil belajar matematika siswa yang menggunakan metode *Domino Game* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional pada kelas VIII SMPN 1 Padang Ganting. Dimana nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 74 lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 59,13.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis dapat mengajukan saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru bidang studi matematika untuk dapat menggunakan metode *Domino Game* agar hasil belajar siswa lebih baik.
2. Diharapkan kepada peneliti lain untuk melakukan penelitian dalam ruang lingkup yang lebih besar.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Anggani,S. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Drost, J.Sj. 1999. *Proses Pembelajaran sebagai Proses Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- Fredrik, T. 2005. Upaya Memotivasi dan Meningkatkan Kabataku Siswa SD dengan Permainan. *Jurnal Guru (Pendidikan Di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah)* no.1 Vol 2: hal.10-14.
- Ginnis, P. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar, Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Hamalik, O. 2000. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Lie,A. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mulyasa. 2005. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Usman,M.U. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Percival, T & Henry, E. 1984. *Teknologi Pendidikan*. Terjemahan oleh Sudjarwa S. 1988. Jakarta: Erlangga.
- Prawironegoro, P. 1985. *Evaluasi Hasil Belajar Khusus Analisis Soal Bidang Studi Matematika*. Jakarta : Dept P & K Dirjen Dikti PPLPTK
- Sardiman. 2001. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Slameto. 1991. *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.