



JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Halaman Jurnal: <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/juridikbud>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php>

Keefektifan Media Pembelajaran Kartu Pintar Domino Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V SD Negeri Sidareja 01

Santi Octavia¹, M. Ilham Rahmani R², Fitriani Prila Wardani³

PGSD STKIP Darussalam Cilacap, santioctavia@gmail.com

PGSD STKIP Darussalam Cilacap, rahmanilham@stkipdarussalamcilacap.ac.id

PGSD STKIP Darussalam Cilacap, fitrianiprila@stkipdarussalam.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kartu pintar domino terhadap hasil dan motivasi belajar siswa kelas V pada materi pecahan di SD Negeri Sidareja 01. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri Sidareja 01.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Sidareja 01 kelas VA dan VB yang berjumlah 50 siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian deskriptif eksperimen. Instrumen pengumpulan data yang digunakan tes, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji t (t -test).

Hasil penelitian ini diolah menggunakan SPSS dengan nilai uji t hitung pada hasil belajar 2,452 sedangkan t tabel pada taraf 0,05 menunjukkan angka sebesar 1,680. rahmanilham@stkipdarussalamcilacap.ac.id Sedangkan untuk motivasi belajar diperoleh uji t hitung 5,747 sedangkan t tabel pada taraf 0,05 menunjukkan angka sebesar 1,680. Maka hasil tersebut menyatakan bahwa media "kartu pintar domino" memberikan perbedaan pengaruh terhadap hasil dan motivasi belajar siswa, karena t hitung $>$ t tabel. Berdasarkan hasil tersebut maka untuk hipotesis yang diajukan media "kartu pintar domino" efektif terhadap hasil dan motivasi belajar kelas V pada materi pecahan di SD Negeri Sidareja 01 Tahun Pelajaran 2019/2020 diterima dengan baik.

Kata kunci: Media Kartu Pintar Domino, motivasi, hasil belajar, pecahan.

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berdampak pada semua lini kehidupan. Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat, karenanya diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola dan memanfaatkan IPTEK tersebut secara proporsional. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis, dan kritis yang dapat dikembangkan melalui peningkatan mutu pendidikan. Hal yang paling menentukan untuk tercapainya sistematis, logis, dan kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran Matematika.

Sundayana, R (2018: 2) mengemukakan bahwa Matematika merupakan salah satu komponen dalam serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Johnson dan Myklebust dalam Sundayana, R (2018: 2) mengemukakan bahwa Matematika merupakan bahasa simbolis yang mempunyai fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan. Sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan berpikir. Berdasarkan hal tersebut, Matematika adalah bekal bagi peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Ciri utama Matematika sebagai bahasa simbolis ialah penalaran secara deduktif namun tidak mengabaikan cara penalaran induktif. Selain sebagai bahasa simbolis, Matematika juga merupakan ilmu yang kajian objeknya bersifat abstrak.

Hasratuddin (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol yang tersusun secara hierarkis dan penalarannya deduktif, sehingga belajar Matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi. Guru sebagai pendidik harus mampu merancang pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat peserta didik cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan pembelajaran tersebut juga dapat bermakna serta pembelajaran tersebut juga akan selalu diingat oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam mendesain model model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat berperan aktif, kritis terhadap materi yang disampaikan guru.

Anggani, S dalam Amir, A (2014) mengatakan bahwa agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat Rohmah, NL (2017) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membawa pesan, menyampaikan materi, dan sarana komunikasi serta perangsang bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran dapat terwujud dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru juga harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup mengenai media pembelajaran sehingga guru dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VA dan VB di SD Negeri Sidareja 01, menunjukkan bahwa media pembelajaran memang penting dalam proses pembelajaran karena dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan serta dapat memancing antusias peserta didik untuk belajar sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Media pembelajaran yang tersedia di SD Negeri Sidareja 01 sudah mencukupi namun guru jarang menggunakannya karena beberapa kendala, salah satunya adalah kendala waktu penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memakan waktu yang cukup banyak sehingga dapat mempengaruhi ketercapaian suatu materi pembelajaran. Penggunaan media memang memiliki kendala pada waktu, namun jika tidak digunakan maka tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi kurang baik. Salah satu materi yang masih dianggap sulit dan membutuhkan media pembelajaran adalah materi pecahan. Hal tersebut didasarkan pada pengamatan guru di dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik merasa kebingungan untuk mengerjakan soal-soal tentang pecahan karena peserta didik kurang memahami seperti apa cara penyelesaian soal-soal pecahan. Hal tersebut yang menjadi salah satu faktor yang menyebabkan dari 25 peserta didik masih terdapat 13 peserta didik yang nilainya dibawah KKM yaitu 65 pada materi pecahan untuk kelas VA dan dari 25 peserta didik masih terdapat 16 peserta didik yang nilainya dibawah KKM yaitu 65. Berdasarkan uraian diatas untuk mengatasi permasalahan yang ada pada latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian mengenai Keefektifan Media Pembelajaran Kartu Pintar Domino terhadap Hasil dan Motivasi Belajar pada Materi Pecahan Siswa Kelas V SD Sidareja 01.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Sundayana, R (2018: 6) mengemukakan bahwa media adalah suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pendapat lain tentang media pembelajaran juga dikemukakan oleh Mahnun, N (2012) bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Munadi, Y (2013: 7) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan membuat suasana pembelajaran menjadi kondusif.

Kartu Domino

Fairosa, S (2018), kartu domino merupakan suatu permainan yang menggunakan balok-balok yang pada satu sisinya terdapat tanda yang menyatakan nilainya dari 1

sampai 6. Pendapat selanjutnya tentang definisi kartu domino dikemukakan oleh Nurfitriyani, M dan Lestari, W (2016), kartu domino adalah suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran Matematika. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kartu domino adalah sebuah kartu yang berisi bulatan-bulatan yang nilainya dari 1 sampai 6 yang dimainkan kurang lebih 4 orang. Penggunaannya untuk media pembelajaran, bulatan-bulatan sebelumnya diganti atau dimodifikasi menjadi soal dan jawaban.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang disebabkan karena orang tersebut telah mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil itu meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Purwanto, 2009: 46). Pendapat lain dikemukakan oleh Sudjana, N (2016: 22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajarnya. Pendapat selanjutnya dikemukakan oleh Rosdiati (2017), hasil belajar adalah kompetensi yang dicapai peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar yang dinyatakan dengan skor atau angka. Hasil belajar yang diharapkan adalah hasil ketuntasan belajar. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan hasil belajar adalah kompetensi peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang dinyatakan dengan angka yang didasarkan pada KKM yang ditentukan oleh pemerintah yang meliputi aspek kognitif, afektif, maupun keterampilan.

Motivasi Belajar

Pendapat Sardiman (2016: 75) mengenai motivasi yakni serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Pendapat lain tentang motivasi belajar dikemukakan Slavin, RE (2011: 99) motivasi sebagai proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu. Fauziah, A, dkk (2017) mengemukakan bahwa motivasi merupakan dorongan seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuannya. Motivasi belajar juga berasal dari dalam diri dan dari orang lain misalnya guru, keluarga dan teman. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam maupun dari luar diri peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yang dikehendaki. Motivasi belajar dapat memberikan kekuatan pada seseorang untuk melaksanakan kegiatan belajar. Kekuatan tersebut dapat membuat seseorang mendapatkan hasil yang memuaskan.

Pecahan

Robiyanto (2016) mendefinisikan pecahan merupakan bagian-bagian yang sama

dari keseluruhan. angka. Selanjutnya definisi pecahan juga dikemukakan oleh Irfan, M (2017), pecahan adalah salah satu konsep Matematika yang diajarkan sejak Sekolah Dasar. Peserta didik pertama kali diperkenalkan pecahan dengan benda konkret seperti pensil, kelereng, kursi dan lain sebagainya. Pecahan juga mempunyai bentuk yang bermacam- macam yaitu pecahan biasa dan pecahan campuran. Prafitiyani, dkk (2016) juga menambahkan tentang pengertian bilangan pecahan adalah bilangan yang dapat dinyatakan dalam beberap bentuk $\frac{a}{b}$ dengan a dan b adalah bilangan bulat, $b \neq 0$, dan b bukan factor dari a . Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa bilangan pecahan adalah suatu bagian- bagian yang sama dari keseluruhan yang terdiri dari $\frac{a}{b}$ atau terdiri dari dua angka. Dua angka tersebut dipisahkan menggunakan tanda bagi. Konsep bilangan pecahan mempunyai bentuk yang bermacam-macam yaitu pecahan biasa dan pecahan campuran.

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sidareja 01 kelas VA sebagai kelas kontrol dan VB sebagai kelas eksperimen Tahun Ajaran 2019/2020 pada bulan November 2019.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif eksperimen

C. Variabel Penelitian

Varibel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan motivasi belajar siswa, sedangkan variabel bebasnya adalah media kartu pintar domino pintar.

D. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Sidareja 01. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VB SD Negeri Sidareja 01.

E. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes merupakan intrumen alat ukur untuk pengumpulan data dimana dalam

memberikan respons atas pertanyaan dalam instrumen, peserta didorong menunjukkan penampilan maksimalnya.

2. Notes

a. wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.

b. Angket (Kuesioner)

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

G. Teknik uji Validitas dan Realibitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran kevalidan suatu instrument. Validitas berhubungan dengan kemampuan untuk mengukur secara tepat sesuatu yang ingin diukur

2. Uji Reliabilitas Instrumen. Uji reliabilitas instrumen bertujuan untuk menguji apakah suatu instrument dapat dipercaya atau tidaknya sebagai alat pengumpul data.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk menguji apakah data dari tiap-tiap variabel penelitian distributif normal atau tidak.

2. Uji t (t-test)

Untuk mengetahui perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan media Kartu Pintar Domino, dan pembelajaran yang tidak menggunakan media Kartu Pintar Domino.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi belajar pada peserta didik SD Negeri Sidareja 01, berdasarkan hasil perhitungannya t hitung 2,452

dan nilai t tabel pada taraf signifikan 0,05 menunjukkan angka sebesar 1,680, maka t hitung $>$ t tabel. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media “kartu pintar domino” berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya pengaruh media “kartu pintar domino” terhadap motivasi belajar peserta didik materi pecahan pada SD Negeri Sidareja 01 dinyatakan efektif karena diperoleh nilai uji t hitung 5,747 sedangkan t tabel pada taraf 0,05 sebesar 1,680. Jadi media “kartu pintar domino” berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Karakteristik Kartu Pintar Domino Ada beberapa karakteristik kartu pintar domino yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:
 - a. Suatu media pembelajaran yang berupa kartu yang berisi soal-soal pecahan.
 - b. Kartu yang berjumlah 17 buah berisi soal dan jawaban yang memiliki ukuran 6 cm x 3.5 cm, bisa dilihat pada lampiran 5.
 - c. Suatu media yang dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi dan dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran Matematika.
2. Media “kartu domino” berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.
3. Media “kartu domino” berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

SARAN

1. Bagi Guru

Guru alangkah baiknya memodifikasi atau menambahkan media “kartu pintar domino” untuk materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat meneliti tentang hal yang sama dengan peneliti agar benar-benar memperoleh kevalidan dalam penggunaan media “kartu pintar domino” pada materi pecahan, sehingga nantinya akan digunakan sepenuhnya oleh guru di seluruh Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abqari FT, Irawan EB, dan Sa'dijah C.(2018). *Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV*, *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian,dan Pengembang* 3 (9)1190-1199.
- Amir, Almira. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif, *Forum Paedagogik*, 6 (1) 72-89.
- Aprinawati, Iis. (2017). Penggunaan Media Kartu Domino Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD, *Jurnal Pelangi*, 9 (2) 123-134.
- Arsyad,Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Fairosa, Sundus, dkk. (2018). Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu domino pada Materi Eksponen, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2 (2) 51-63.
- Fauziah A, Rosnaningsih A, Azhar S (2017). Hubungan antara Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang, *Jurnal JPSPD*, 4 (1) 47-53.
- Fuadi, Rahmi, dkk. (2016). Peningkatan kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematis Melalui Pendekatan Konstektual, *Jurnal Didaktika Matematika*, 3 (1) 47-54. Melalui Pendekatan Konstektual, *Jurnal Didaktika Matematika*, 3 (1) 47-54.
- Hardi, Mikan, Ngadiyono (2009). *Pandai Berhitung Matematika untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah kelas V*. CV. HaKa MJ: Jakarta.
- Hasratuddin. (2014). Pembelajaran Matematiak Sekarang dan yang akan Datang Berbasis Karakter. *Jurnal Didaktik Matematika*, (1) 30-42
- Edizon dan Helma. (2017). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa untuk Penerapan Bahan Ajar KontekstualMengintegrasikan Pengetahuan Terkait dan Realistik, *Jurnal Eksakta Pendidikan*, 1 (1) 86-92.
- Indriani, Ari. (2013). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Kelas V Terhadap Prestas Belajar Matematika di SD Negeri Bejirejo Kecamatan Kunduran Kabupaten Bloro.*Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2) 134-139.
- Irfan, Muhammad. (2017). Bentuk [a sebagai pecahan, pembagian atau perbandingan?/jurnal JPEM,3 \(1\)45-50](#)

_____b

- Komariah, I dan Sundayana, R(2017).Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Media Domat..*Jurnal "Mosharafa"*, 3 (6) 323-331.
- Mahnun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran..*Jurnal Pemikiran Islam*. 37 (1) 27-33.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran*. GP Press Group: Jakarta.
- Nurfitriyanti M, Witri.(2016). Penggunaan Alat Perraga Kartu domino terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal JKPM*, 1 (2) 247-256.
- Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013
- Prafitriyani, Siami, Dassa A. (2016). *Exploration of Procedural Knowledge in Solving Arithmetic Operation in Fraction of Grade XI Students at SMAN 17 in Makasar*, *Jurnal Daya Matematis*, 4 (2) 101-118.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar : Yogyakarta.
- Raresik KA, Dibia IK, dan Widiana IW. (2016). Analisis- Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD Gugus VI, *e- Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 4 (1) 1-11
- Robiyanto. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Menggunakan Alat Peraga Persegi Pecahan, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17 (5) 1678-1686.
- Rohmah NL. (2017). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif dengan Media Kartu domino Angka terhadap Minat dan Prestasi Belajar Matematika siswa SMP Negeri 5 Kertosono pda materi Bilangan Pecahan.
- Rosdiati. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 3 (2) 315-321.
- Rosyid, Abdur. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu domino untuk Memotivasi Santri di Masjid Al Muhajirin Banyuajuh dalam Mengerjakan Soal Matematika, *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 3 (2) 26-30.

- Rukmana, W. (2016). Keefektifan Pendekatan Pembelajaran Rme Berbantu Alat Peraga Manipulatif Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Pecahan Siswa Kelas IV SDN Pesurungan Lor 1 Kota Tegal. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Sabrina R, Fauzi, dan Yamin M. (2017). Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2 (4) 108-118.
- Sardiman. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers: Jakarta
- Setiadi, Hari. (2016). Pelaksanaan Penilaian pada Kurikulum 2013, *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 20 (2) 166-178.
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, RE. (2011). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Indeks: Jakarta.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta: Bandung.
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Pedagogia: Yogyakarta.
- Sunah, Buwono S, dan Uliyanti E. (2012). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Metode Diskusi.
- Sundayana, Rostina. (2018). Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta.
- Sutarto. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Islamik Counseling*. (1) 1-26
- Suyati. (2015). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Perkalian dengan Metode Bermain Kartu, *Jurnal Paradigma*, 2 (1) 2406-9787.
- Directory.umm.ac.id. diakses tanggal 29 Juli 2019