

**MENINGKATKAN MINAT DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA DENGAN METODE *BERMAIN*
DI KELAS I MI AL IMAN BANDUNG TAMBAKREJO
TEMPEL SLEMAN
Penelitian Tindakan Kelas**



SKRIPSI
Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun oleh:
Murtini
NIM. 07480005-E

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2010**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Murtini
Nomor Induk : 07480005-E
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Unit Kerja : MI AJ-Iman

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar ke sarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya /penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh dewan penguji.

Yogyakarta, 19 Oktober 2010

Yang menyatakan,



Murtini

NIM.07480005-E



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi
Lamp. : 1 Bendel Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama	Murtini
NIM	07480005-11
Ludul Skripsi	Meningkatkan Minat Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Metode <i>Bermam</i> Di Kelas I MI Al Iman Bandung Tanbakrejo Tempel Sleman

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera di munaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 19 Oktober 2010
Pembimbing

Dra. Endang Sulistiowati
NIP. 196704141999032001



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/ 4818 /2010

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

MENINGKATKAN MINAT DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN METODE BERMAIN DI KELAS I MI AL-IMAN BANDUNG
TAMBAKREJO TEMPEL SLEMAN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Murtini

NIM : 07480005-E

Telah dimunaqasyahkan pada: Hari Selasa tanggal 30 Nopember 2010

Nilai Munaqasyah : B+

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Dra. Endang Sulistyawati
NIP. 19670414 199903 2 001

Penguji I

Luluk Mauluati, M.Si
NIP. 19700802 200312 2 001

Penguji II

Drs. Sedyo Santoso, S.S., M.Pd
NIP. 19630728 199103 1 002

Yogyakarta, 09 DEC 2010



MOTTO

أَلَمْ نَشْرَحْ لَكَ صَدْرَكَ ۖ وَوَضَعْنَا عَنكَ وِزْرَكَ ۖ
الَّذِي أَنْقَضَ ظَهْرَكَ ۖ وَرَفَعْنَا لَكَ ذِكْرَكَ ۖ
فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ فَإِذَا
فَرَغْتَ فَأَنْصَبْ ۖ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ۖ

1. Bukankah Kami telah melapangkan untukmu dadamu?,
 2. Dan Kami telah menghilangkan daripadamu bebanmu,
 3. Yang memberatkan punggungmu
 4. Dan Kami tinggikan bagimu sebutan (nama)mu
 5. Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
 6. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
 7. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain
 8. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.
- (Q.S. Alam Nasyrah : 1-8)*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

* *Al Quran dan Terjemahannya*. Departemen Agama RI, Penerjemah Hasbi Asshiddiqi, (Jakarta : t.p, 1983), hal. 1073.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk

Almamater tercinta Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Murtini, Meningkatkan Minat dalam Pembelajaran Matematika dengan Metode *Bermain* di Kelas I MI Al Iman Bandung Tambakrejo Tempel Sleman. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2010.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan yang muncul ketika peneliti yang juga guru kelas melakukan pengamatan pada saat pembelajaran, yaitu masih rendahnya minat siswa saat pelajaran Matematika, Siswa masih menganggap Matematika sebagai pelajaran yang membosankan serta masih menggunakan metode berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) minat siswa dalam pembelajaran Matematika dengan metode bermain 2) Prestasi siswa setelah pembelajaran dengan metode bermain.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas I MI AL Iman tahun ajaran 2008/2009 dengan populasi 11 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes, observasi, catatan harian, wawancara, angket, dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan dalam pelajaran Matematika adalah *bermain* yaitu bungkus kado dan bermain booling atau lempar bola.

Hasil penelitian menunjukkan : 1) Minat siswa dalam pembelajaran Matematika dengan metode bermain berada pada kategori baik. 2) Prestasi atau nilai yang dicapai siswa setelah penerapan metode bermain mengalami peningkatan dan nilai rata-rata kelas melebihi 70. Hal ini berarti dengan penggunaan metode bermain dapat menambah minat dan prestasi siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas I MI Al Iman.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang Meningkatkan Minat Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Metode *Bermain* di Kelas I MI Al Iman Bandung Tambakrejo Tempel Sleman. Penyusun menyadari bahwa penyusunan ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Ketua dan Sekretaris Program Studi Kualifikasi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dra. Endang Sulistiowati selaku pembimbing skripsi.
4. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

5. Bapak Kepala Sekolah beserta Bapak dan Ibu Guru MI Al Iman Bandung Tambakrejo Tempel Sleman.
6. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Kepada semua pihak tersebut semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah Swt. dan menerima limpahan rahmat dari-Nya, amin.

Yogyakarta, Desember 2010
Penyusun

Murtini
NIM. 07480005-E



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Surat Pernyataan Keaslian	ii
Surat Persetujuan Skripsi	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Dasar Teori	5
E. Kajian Pustaka	13
F. Kerangka Berpikir	14
G. Metodologi Penelitian	15
H. Rencana Penelitian	17
I. Sistematika Pembahasan	20

BAB II	GAMBARAN UMUM MI AL IMAN TEMPEL SLEMAN	
	A. Letak Geografi	22
	B. Sejarah dan Perkembangannya	22
	C. Visi Misi dan Tujuan Madrasah	23
	D. Prestasi-Prestasi	24
	E. Struktur Organisasi	25
	F. Keadaan Guru, Karyawan dan Siswa	25
	G. Fasilitas Madrasah	27
BAB III	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	
	I. Siklus I	32
	II. Siklus II	46
BAB IV	PENUTUP	
	A. Simpulan	60
	B. Saran-Saran	61
	C. Kata Penutup	62
	DAFTAR PUSTAKA	63
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Penelitian Tindakan Kelas	20



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Keadaan Siswa MI Al Iman Tahun 2008-2009.....	27
Tabel 2. Daftar Fasilitas MI Al Iman Tahun 2008-2009.....	28
Tabel 3. Tabel Barang Inventaris MI Al Iman.....	29
Tabel 4. Tabel Perlengkapan Kantor.....	29
Tabel 5. Tabel Daftar Alat Peraga.....	30
Tabel 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I.....	34
Tabel 7. Rencana Pembelajaran.....	40
Tabel 8. Rangkuman Hasil Observasi Kegiatan Guru dan Siswa Siklus I..	43
Tabel 9. Nilai Tes Siklus I.....	44
Tabel 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran II.....	47
Tabel 11. Hasil Lempar Bola.....	49
Tabel 12. Rencana Pertemuan II Siklus II.....	51
Tabel 13. Pengukuran Tinggi Badan dengan Tongkat Ukur (Putra).....	53
Tabel 14. Pengukuran Tinggi Badan dengan Tongkat Ukur (Putri).....	53
Tabel 15. Nilai Evaluasi Siklus II.....	54
Tabel 16. Hasil Observasi Siklus II.....	56
Tabel 17. Persen Siswa Aktif, Ngantuk dan Ngobrol.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. RPP.....	65
Lampiran 2. Wawancara Guru dan Siswa.....	79
Lampiran 3. Lembar Kartu Senyum	82
Lampiran 4. Catatan Harian.....	86
Lampiran 5. Foto Pelaksanaan Pembelajaran	88
Lampiran 6. Lembar Observasi	90
Lampiran 7. Bukti Seminar Proposal.....	94
Lampiran 8. Kartu Bimbingan Skripsi.....	95
Lampiran 9. Permohonan Izin Riset	96
Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian.....	98
Lampiran 11. Biodata Peneliti	99

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mulai tahun ajaran 2007-2008 telah ditetapkan Ujian Akhir Nasional Berstandar Nasional (UASBN) oleh Menteri Pendidikan Republik Indonesia. Adapun soal yang diujikan sebagian dari pusat dan daerah. Bagi sekolah di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta sudah tidak terkejut lagi karena sebelumnya telah diadakan Ujian Akhir Sekolah Daerah (UASDA) dan sistem pengerjaannya sama dengan Ujian Akhir Berstandar Nasional (UASBN) yaitu dengan komputerisasi atau menggunakan lembar jawab komputer (LJK). Bidang studi yang diujikan juga sama. Ada tiga bidang studi yang diujikan yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA (Sain). Dari ketiganya itu ada yang ditakuti siswa, yaitu Matematika. Sehingga tidak sedikit siswa yang hasilnya kurang memuaskan. Oleh karena itu banyak upaya dilakukan oleh kepala sekolah, guru, dan orang tua untuk mengatasi masalah itu.

Dalam proses belajar mengajar (pembelajaran) seorang guru sangat berperan. Dalam pembelajaran, guru juga memegang peranan dalam pembinaan dan pengembangan kurikulum serta pengajaran disekolah. Oleh karena itu guru harus merencanakan dan mengevaluasi kurikulum. Dalam arti guru bisa menambah atau mengurangi kurikulum di sekolah tersebut. Guru juga harus mengembangkan kurikulum yang saat ini menggunakan KTSP

(Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Guru harus professional dan bertanggung jawab yaitu guru yang mempunyai kemampuan khusus, pengalaman, ijazah dan gelar keguruan.

Pada kenyataannya di Madrasah Ibtidaiyah (MI) masih ada guru yang mengajar belum sesuai dengan pendidikannya. Sebagai contohnya seorang guru berpendidikan Agama (S.Ag) harus mengajar sebagai guru kelas. Sehingga penerapan metode yang seharusnya digunakan untuk pendidikan agama digunakan pada bidang studi umum. Hal ini mengakibatkan pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Apalagi pada pembelajaran Matematika yang identik dengan menghitung yang mulai diajarkan sejak kelas 1 (satu). Jika siswa mulai tidak suka/takut, akan berlanjut kejenjang berikutnya. Hal ini sangat merugikan siswa dan guru. Maka perlu diadakan suatu tindakan oleh guru.

Madrasah Ibtidaiyah adalah lembaga pendidikan yang memadukan pendidikan Agama dan pendidikan umum. Pendidikan Agama dibagi menjadi 6 bidang studi yaitu Qur'an Hadis, Fikih, Akidah Akhlak, Sejarah Kebudayaan Islam, Bahasa Arab, dan ke-NU-an. Untuk pendidikan umum bidang studi yang diajarkan sama dengan SD yaitu Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, SBK, Penjaskes, dan Mulok I, II. Jumlah keseluruhan bidang studi di MI ada 15. Oleh karena itu guru harus pandai-pandai menyusun rencana pembelajaran yang efektif dan efisien agar dapat mencapai ketuntasan dalam belajar.

Siswa kelas 1 (satu) di MI Al-Iman yang beralamat di Bandung, Tambakrejo, Tempel, Sleman terdiri dari 11 siswa¹. Peneliti selaku guru kelas merasa, pada saat pelajaran Matematika siswa selalu kurang bergairah dan seperti tidak senang. Bila masalah ini tidak segera diatasi akan merugikan siswa dan guru, hasil pencapaian/target yang diinginkan tidak tercapai.

Masalah kurangnya minat siswa dalam pembelajaran Matematika kelas 1 menurut pengalaman guru, antara lain:

1. Siswa kurang aktif saat pembelajaran Matematika, selama ini penulis menggunakan metode ceramah dengan alat peraga dan penugasan.
2. Ada sebagian siswa yang mengantuk
3. Saat guru menerangkan sebagian siswa main sendiri
4. Bila pembelajaran menggunakan alat peraga, siswa malah bermain dengan alat peraga itu
5. Sebelum pembelajaran dimulai banyak siswa yang sudah mengeluh malas, tidak bisa dan sebagainya.

Keadaan itu yang mendorong peneliti mengadakan penelitian. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini peneliti melakukannya secara kolaborasi dengan mengajak partner kerja untuk saling menyempurnakan². Menurut Muhammad Ali penelitian tindakan berguna untuk mengetahui dasar pengetahuan praktis dalam memperbaiki keadaan yang dilakukan secara terbatas yang berguna sebagai sarana menyusun

¹ Data kelas I MI AL IMAN

² Nana Syaodih sukmadinata, Metodologi Penelitian tindakan, (Bandung:Rosda,2007), hlm.147

perencanaan, membuat kebijakan maupun untuk menyusun strategi pengembangan³.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang muncul sebelum guru merencanakan pembelajaran dan sangat mendesak untuk diambil penyelesaian adalah:

1. Apakah pembelajaran dengan metode bermain dapat menambah minat pada pelajaran Matematika.
2. Bagaimana prestasi atau nilai yang dicapai siswa setelah penerapan metode bermain.

Agar keadaan tersebut tidak berlarut-larut dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, efektif dan efisien, guru harus melakukan tindakan. Oleh karena itu perlu dilakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengatasi masalah yang ada.

C. Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah yang ada, tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan metode bermain dapat menambah minat siswa terhadap pelajaran Matematika.
2. Untuk mengetahui apakah dengan metode bermain dapat meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.

³ Muhammad Ali, penelitian Kependidikan Prosedur dan strategi, (Bandung:Angkasa,1982), hlm.5

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah:

1. Secara teoritis

Dengan melakukan penelitian ini bisa mengembangkan ilmu yang dimiliki oleh guru dalam mengembangkan pembelajaran Matematika di kelas.

2. Secara Praktis

Dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini masalah akan teratasi, menambah profesionalisme guru dan sebagai suatu karya ilmiah.

D. Dasar Teori

1. Pembelajaran Matematika

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan berdasar pada perencanaan yang dipikirkan secara matang, rasional, logis dan bertujuan serta bermakna⁴. Siswa mampu melaksanakan perannya sebagai diri sendiri, warga masyarakat dan warga Negara serta untuk membangun keluarga pada masa yang akan datang⁵. Secara umum pendidikan identik dengan belajar mengajar.

Belajar mengajar atau sering disebut pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan edukatif⁶. Nilai edukatif diartikan sebagai kegiatan dalam belajar mengajar yang dirumuskan sebelum pembelajaran

⁴ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994), hlm. 1

⁵ *Ibid*, hlm.2

⁶ Syaiful Bahri Djamaroh dan Zaid Anwar, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm.1

dilaksanakan. Guru merencanakan kegiatan dengan seksama dan sistematis guna kepentingan pembelajaran.

Belajar mengajar atau pembelajaran berarti proses belajar mengajar. Proses itu dilaksanakan oleh dua pelaku yaitu subjek sebagai penerima pelajaran dan apa saja yang dilakukan guru sebagai pengajar dalam mencapai suatu tujuan pengajaran⁷.

Matematika adalah ilmu dengan penalaran deduktif atau kebenaran suatu konsep sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya, sehingga konsepnya bersifat konsisten. Matematika digunakan untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur dan menggunakan rumus-rumus Matematika sederhana yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga untuk mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model Matematika yang berupa kalimat dan persamaan Matematika, diagram, grafik atau label⁸.

Berdasar pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika berarti suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh penerima dan guru dengan tujuan untuk mengadakan perubahan berupa pengetahuan seperti tujuan pengajaran yang diharapkan. Belajar mengajar tidak semata-mata berorientasi pada hasil, tetapi kualitas proses akan menentukan kualitas hasil yang dicapai.

⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1990) hlm. 28

⁸ Diknas, *Kurikulum 2004*, Hlm. 173

2. Pembelajaran Matematika di MI

Pembelajaran harus memperhatikan usia peserta didik. Dengan kata lain seorang guru dalam merencanakan pembelajaran perlu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Siswa kelas II yang berusia sekitar 8-9 tahun tidak bisa disamakan dengan orang dewasa. Berkaitan dengan penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, sebaiknya guru mempelajari tahap perkembangan siswa, baik masa kelas rendah (kelas I, II, III) atau masa kelas-kelas tinggi (kelas IV, V, VI).

Berdasar usia siswa kelas rendah berusia antara 6,0 - 10,0 tahun.

Pada masa ini anak mempunyai ciri khas antara lain :

- a. Adanya hubungan yang erat antara jasmani dan prestasi sekolah
- b. Tunduk pada peraturan-peraturan
- c. Suka memuji diri sendiri
- d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan siswa lain
- e. Jika tidak bisa menyelesaikan suatu soal atau masalah maka soal atau masalah itu dianggap tidak penting
- f. Ingin nilai baik atau sempurna tetapi tanpa mengetahui apa prestasi itu pantas dan sesuai dengan kemampuannya atau tidak⁹.

Sedangkan ciri fisik siswa pada masa ini adalah perut menonjol, kaki, tangan, kepala berkembang cepat, gigi mulai berganti (gigi susu tanggal dan tumbuh gigi tetap)¹⁰

⁹ Sumadi Subrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1984) , hlm. 215

Madrasah Ibtidaiyah adalah jenjang sekolah yang sebagian siswanya masih kanak-kanak yang berusia 7-12 tahun¹¹. Anak yang seusia itu masih suka bermain, baik di dalam kelas maupun diluar kelas terutama di kelas I, II, III.

Menurut Sri Esti Wuryani Djiwandono dengan keadaan peserta didik antara 7 - 8 tahun, maka cara penyampaian pelajaran yang menarik dan bervariasi harus dilaksanakan. Diantaranya pembelajaran dengan metode permainan dan stimulasi untuk menarik minat¹². Lebih baik permainan dilakukan secara kelompok dari pada sendiri-sendiri atau individu. Dengan permainan yang berkelompok akan memberi kesempatan pada teman-teman satu kelompoknya untuk saling membantu. Selain itu juga saling memberi kesempatan pada temannya untuk berpendapat atau berbicara¹³. Permainan yang seperti ini bagus digunakan di kelas awal di SD atau MI.

Seorang guru baik di SD atau MI harus mempunyai beberapa kemampuan dan peranan. Guru sebagai seorang pendidik mempunyai peran yang sangat penting dalam pembinaan dan pengembangan kurikulum serta penyelenggaraan pengajaran di sekolah. Guru harus mampu mengembangkan kreatifitas. Guru harus bertanggung jawab dalam tugasnya dengan menciptakan pembelajaran yang efektif dan

¹⁰ Sri Esti W. D. , *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta:Grafindo, 20070, hlm. 70-71

¹¹ Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi pendidikan*, (Jakarta: Grasindo,2006), hlm. 81

¹² Esti Sri Wuryani Djiwandana, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta:Grasindo, 2006), hlm.360

¹³ *Ibid*, hlm.360

menyenangkan¹⁴. Menurut Oemar Hamalik profesi guru adalah janji yang memiliki nilai efektif yang mempunyai unsur pengabdian pada masyarakat dengan keahlian yang sesuai¹⁵. Secara garis besar guru sebagai psikomotoris yang bertanggung jawab mencerdaskan bangsa¹⁶.

Dalam pembelajaran Matematika diperlukan pendekatan-pendekatan yang dapat membantu pemahaman siswa dan menumbuhkan rasa suka siswa pada pelajaran Matematika. Oleh karena itu seorang guru dituntut mempunyai kompetensi yang artinya guru harus mampu menciptakan belajar yang efektif, menyenangkan dan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga siswa dapat belajar pada tingkat optimal¹⁷.

Minat merupakan salah satu aspek dalam proses belajar yang berasal dari dalam diri peserta didik. Minat juga berguna untuk memotivasi siswa dengan menghubungkan pengalaman belajar dengan minat siswa. Minat juga untuk merangsang rasa keingintahuan siswa pada pelajaran dengan bermain peran dan stimulasi-stimulasi¹⁸. Maka minat siswa dalam pembelajaran Matematika ataupun pelajaran lain harus diperhatikan. Apabila minat siswa kurang ada kemungkinan pemahaman siswa tidak dapat maksimal.

Matematika adalah ilmu tentang kebenaran suatu konsep yang bersifat konsisten, maka pembelajaran Matematika di MI lebih

¹⁴ Hamalik, Oemar, *Pendidikan Guru Berdasar Pendekatan Kompetensi*, (Bandung: Bumi Aksara, 2002), hlm. 32

¹⁵ *Ibid*, hlm. 32

¹⁶ *Ibid*, hlm. 37

¹⁷ Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru Berdasar Pendekatan Kompetensi*, (Bandung; Bumi Aksara, 2002), hlm. 36

¹⁸ Estri, Sri Wuryani Djiwandana, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2006), hlm. 365

mengutamakan penanaman konsep. Tetapi terkadang guru lupa bahwa siswa yang dominan anak-anak yang tidak bisa terlepas dari bermain. Hal ini menyebabkan guru merencanakan pembelajaran Matematika yang hanya mementingkan pemahaman konsep. Ini berdampak pada rasa tidak suka siswa pada Matematika. Siswa akan mudah merasa jenuh dengan pembelajaran yang selalu mengutamakan konsep saja.

3. Bermain

Bermain adalah bergerak bebas dan dengan aturan tertentu¹⁹. Saat bermain siswa dapat bergerak secara bebas tetapi juga dengan aturan yang telah mereka tentukan. Bermain juga merupakan salah satu pendekatan atau metode pembelajaran. Metode bermain sering digunakan di SD atau MI di kelas-kelas awal yaitu kelas I, II, III.

Bermain juga mempunyai dua teori yaitu teori klasik dan teori modern. Teori klasik cenderung memperdalam kenapa siswa suka bermain. Pada teori ini bermain sebagai penyaluran kelebihan energi yang dimiliki siswa. Bermain dapat juga untuk rekreasi dan relaksasi atau penyegaran tubuh bagi siswa. Bermain juga untuk menyalurkan insting siswa, yaitu bawaan siswa untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa. Yang terakhir bermain sebagai rekapitulasi atau pengulangan apa yang dialami siswa.

Sedangkan dalam teori modern membahas tentang makna dari bermain. Makna bermain secara psikologi diartikan sebagai alat pelepas

¹⁹ Suyanto, Slamet, *Dasar-Dasar pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat,2005), hlm.55

emosi, bersosial, ekspresi perasaan secara leluasa tanpa tekanan batin. Menurut perkembangan kognitif bermain sebagai ajang berpikir fleksibel dan pemecahan masalah. Menurut Piaget dengan bermain bersama dengan objek di lingkungan sebagai cara belajar. Menurut Slamet Suyanto dalam sosial bermain berguna sebagai alat untuk bersosialisasi²⁰.

Manfaat bermain menurut Slamet Suyanto antara lain :

- a. Sebagai pendorong kemampuan motorik yang diwujudkan dalam gerak bebas saat bermain.
- b. Mengembangkan kemampuan motorik, ini didapat saat siswa melakukan interaksi dengan temannya saat bermain.
- c. Menumbuhkan afektifitas atau sadar diri. Ini didapat dengan kesadaran akan suatu peraturan. Ini didapat dari belajar menaati peraturan dalam permainan.
- d. Mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu dengan berkomunikasi dengan teman saat bermain.
- e. Dengan bermain akan menambah kemampuan siswa dalam bersosial atau berinteraksi dengan orang lain²¹.

Jenis-jenis bermain menurut Slamet Suyanto digolongkan menjadi empat yaitu:

- a. Bermain dengan fisik yaitu bermain dengan anggota tubuh.
- b. Bermain teka-teki dengan menebak sesuatu.

²⁰ *Ibid*, hlm.115-116

²¹ *Ibid*, hlm.119

- c. Bermain dengan benda sekitar yaitu bermain dengan benda-benda dan apa saja yang ada di lingkungan.
- d. Bermain peran dengan skenario atau seperti drama ²².

Permainan atau bermain yang baik harus memenuhi beberapa unsur.

Antara lain :

- a. aktif, maksudnya siswa melakukan kegiatan atau bergerak
- b. menyenangkan, maksudnya anak akan merasa senang saat bermain itu
- c. memotivasi mental, maksudnya untuk memberi motivasi pada anak
- d. memiliki aturan, maksudnya bermain tidak asal-asalan tetapi ada aturan dalam permainan itu
- e. simbiosis atau saling berhubungan maksudnya dalam bermain ada kaitannya antara anak yang satu dan yang lainnya dan saling membutuhkan
- f. memberi makna bagi anak (berkesan) ²³.

Bermain itu tidak asal-asalan, apalagi bermain yang digunakan sebagai metode dalam proses pembelajaran. Sebelum mendisain suatu permainan harus memperhatikan hal-hal tersebut diatas. Hal itu harus diperhatikan agar bermain lebih bermanfaat.

Mengingat bahwa Matematika adalah ilmu dengan penalaran deduktif atau kebenaran suatu konsep sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya, sehingga konsepnya bersifat konsisten. Matematika digunakan untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur

²² *Ibid*, hlm.119

²³ *Ibid*, hlm.117

dan menggunakan rumus-rumus Matematika sederhana yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, maka diperlukan suatu metode yang sesuai dan menyenangkan, antara lain metode bermain. Ada pendapat yang mengemukakan bahwa bermain itu untuk bersenang-senang bagi siswa dan agar siswa senang permainan dan senang Matematika²⁴. Pada usia anak-anak biasanya mereka suka bermain-main. Sehingga dengan metode permainan diharapkan siswa akan merasa senang dalam pembelajaran, dan akan menyukai pelajaran Matematika.

Ada beberapa cara bermain dalam Matematika terutama dalam bab mengukur (membandingkan dua benda) yaitu :

- a. Bermain bungkus kado
- b. Membanding ukuran
- c. Atletik (lemparan)
- d. Bowling
- e. Tipuan/ benaran
- f. Pasir, kancing, kacang²⁵.

E. Kajian Pustaka

Sebagai bahan pertimbangan sebagai pemecahan masalah yang dihadapi Peneliti, maka diambil penelitian sejenis sebagai berikut:

1. Penelitian Tindakan Kelas berjudul “Upaya Menciptakan Pembelajaran Matematika Nyaman dan Menyenangkan dengan Pembelajaran Quantum

²⁴ Roy & Mary Edward, Membantu Anak Memahami Matematika, (Jakarta: Gramedia, 1993), hlm.

²⁵ Griffiths, Rose, BerMatematika Sambil Bermain, (Jakarta: Gramedia, 1990)

Learning Methode Permainan Matematika dikelas IV A SD Muhammadiyah 23 Surakarta” oleh Arum Rohmiana Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Fakultas Sain dan Teknologi Program Pendidikan Matematika. Dalam penelitian ini peneliti melihat metode yang digunakan masih konvensional dan merasa Matematika menjemukan. Hal ini mengakibatkan minat kurang. Penulis menggunakan metode bermain agar anak merasa tertarik pelajaran Matematika. Hasilnya pembelajaran menyenangkan, dengan permainan menambah nyaman, menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar.

2. Penelitian Tindakan Kelas berjudul “Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Operasi Hitung melalui Metode Bermain Kelas I SD Negeri Wonoboyo Temanggung” oleh Uswatun Khasnah Mahasiswa UIN Suka Fakultas Sain dan Teknologi Program Studi Pendidikan Matematika” masalahnya bagaimana menerapkan metode belajar siswa dalam pelajaran Matematika pada materi Operasi Hitung pada siswa kelas I SD Wates Wonoboyo Temanggung. Hasilnya dengan metode bermain minat belajar siswa bertambah, prestasinya juga meningkat.

F. Kerangka Berpikir

Dalam pembelajaran Matematika terutama pembelajaran Matematika di kelas I yang usianya berkisar 6-7 tahun dan berada pada masa transisi dari bermain ke belajar di dalam pembelajaran dikelas memerlukan suatu rencana

pembelajaran yang tidak jauh dari dunia mereka yang identik dengan bermain. Untuk itu guru harus selalu mengkondisikan pelajaran seperti bermain. Artinya semakin guru merencanakan pembelajaran yang tidak jauh dari bermain maka siswa akan merasa nyaman dan tidak terpaksa dalam belajar.

Dengan rasa nyaman dan tidak terpaksa dapat menjadikan minat dan prestasi siswa bertambah. Minat siswa dalam pelajaran Matematika di kelas I merupakan awal atau dasar minat pelajaran Matematika di kelas selanjutnya. Dari pemikiran tersebut diharapkan pembelajaran dengan metode bermain dapat menambah minat dan prestasi siswa kelas I dan berlanjut sampai kelas di atasnya.

G. Metodologi Penelitian

1. Subjek dan setting

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I (satu) MI Al Iman, Tambakrejo, Tempel Sleman, Yogyakarta. Subjeknya siswa, guru dan peneliti.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas. Karena dilaksanakan dengan teman sejawat maka termasuk Penelitian Tindakan Kelas Kolaborasi²⁶.

3. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dianggap selesai atau berhasil bila sudah diperoleh :

- a. Siswa sudah aktif 90%

²⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, Metodologi Penelitian Tindakan, (Bandung: Rosda.2007), hlm.56

- b. Siswa mengantuk kurang dari 10%
- c. Siswa ngobrol saat diterangkan kurang dari 10%
- d. Nilai rata-rata kelas 70
- e. Siswa yang merasa senang 80%

4. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yang berupa data hasil observasi, wawancara, hasil test dan angket dirangkai menjadi suatu kesimpulan. Data diperoleh dari observasi, hasil test dan hasil wawancara pada tiap akhir siklus. Langkah-langkah dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemusatan perhatian pada pengabstrakan data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Sedangkan reduksi data yang dilakukan adalah dengan membuat abstraksi.

b. Triangulasi Data

Triangulasi merupakan salah satu cara untuk mengecek keabsahan atau kebenaran data dan penafsirannya. Misalnya hasil wawancara dengan siswa mengenai perasaan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran Matematika.

Untuk mencari data tentang respon siswa, peneliti menggunakan wawancara dan angket untuk mengukur minat dan perasaan siswa setelah pelaksanaan pembelajaran.

Alat untuk mendapat data adalah:

a. Lembar test

Test ini dilakukan pada tiap akhir siklus untuk mengukur pemahaman siswa.

b. Lembar observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui apakah pelaksanaan tindakan sesuai dengan rencana atau tidak. Lembar observasi untuk mengamati dari segi guru dan siswa.

c. Catatan harian

Berisi catatan-catatan kejadian dalam proses pembelajaran yang tidak tertulis di lembar observasi. Kejadian-kejadian yang ditulis adalah kejadian yang dialami siswa dan guru.

d. Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk mencari data tentang peningkatan minat pelajaran Matematika sebelum dan sesudah penelitian dengan metode bermain. Wawancara ini juga untuk mengetahui perasaan siswa secara langsung.

e. Lembar kartu senyum

Lembar kartu senyum untuk mengetahui minat dan perasaan siswa setelah pembelajaran.

f. Dokumentasi

Berisi data nilai siswa disetiap siklus. Tes yang digunakan disusun oleh peneliti.

H. Rencana Penelitian

1. Personal

Personal atau pelaksana penelitian ini adalah guru dan rekan sejawat. Untuk pembagian tugasnya adalah peneliti sebagai pelaksana pembelajaran di kelas, teman sejawat sebagai observer. Disini peneliti memilih rekan sejawat yang kebetulan juga mengajar di kelas I tetapi beda bidang studi yang diampu. Dengan kriteria pemilihan rekan dalam berkolaborasi seperti tersebut di atas diharap mampu menciptakan suasana yang kondusif dan tidak mengakibatkan perhatian siswa tertuju pada rekan tersebut. Semua tindakan dari perencanaan sampai selesai selalu didiskusikan oleh pelaksana atau peneliti dan observer.

2. Penyusunan instrument Pembelajaran

Instrumen pembelajaran berupa buku teks pelajaran, lembar kerja siswa, alat permainan dan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.

3. Skenario Tindakan

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah menyusun rancangan yang akan dilaksanakan, sesuai dengan temuan masalah dan gagasan awal. Gagasan itu mengacu pada model pembelajaran dengan pendekatan bermain. Dalam tahap ini peneliti dan observer merencanakan model bermain seperti apa yang akan digunakan. Rencananya dalam pembelajaran itu akan menggunakan permainan yaitu bermain dengan benda, dan bermain dengan fisik

untuk siklus I. Pada siklus II direncanakan menggunakan jenis bermain dengan benda di sekitar disekitar sekolah.

Rencananya penelitian akan dilakukan dalam 2 siklus dan tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Apabila 2 siklus ternyata belum berhasil maka akan dihentikan dan penelitian dinyatakan tidak berhasil. Evaluasi dilakukan pada akhir siklus yaitu pertemuan kedua pada tiap siklus. Penelitian rencananya akan dilaksanakan pada bulan Mei 2009, minggu pertama.

b. Pelaksanaan

Penelitian dilaksanakan oleh peneliti dan observer. Rencana pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan minat siswa dalam pelajaran Matematika. Pelaksanaan tindakan itu tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

c. Observasi

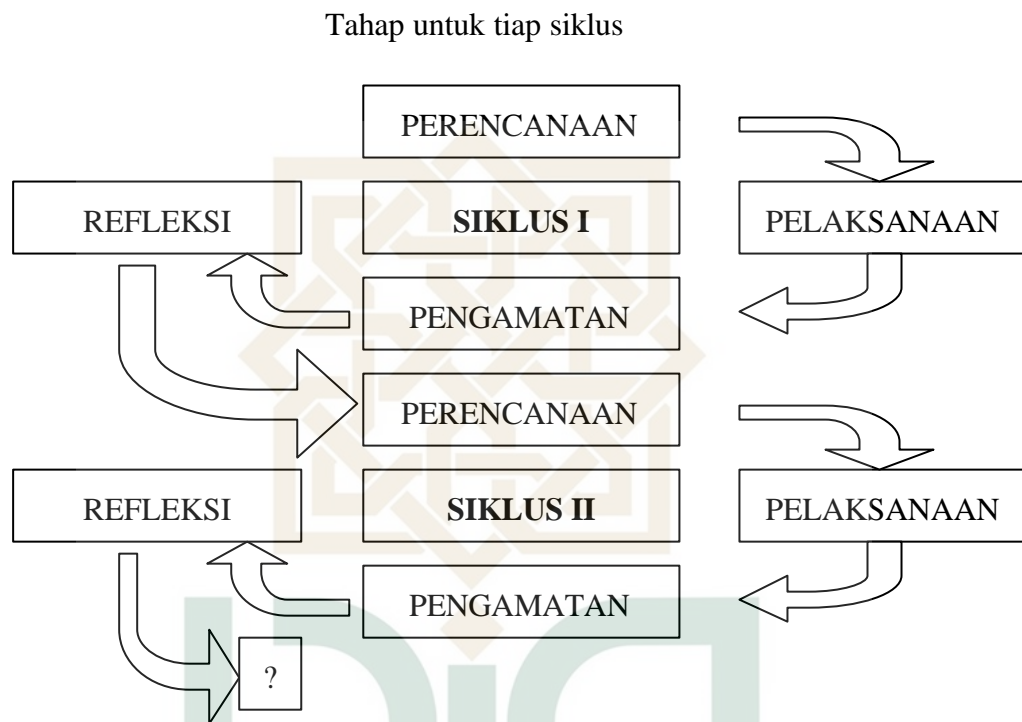
Kegiatan ini untuk mengamati pelaksanaan dan dampak dari tindakan yang dilakukan. Tahap ini dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi. Dalam melakukan observasi harus bersifat netral. Selain itu ada wawancara antara peneliti dan siswa pada jam istirahat.

d. Refleksi

Refleksi didasarkan pada hasil observasi, hasil wawancara dan hasil tes. Penelitian dianggap berhasil apabila indikator keberhasilan tercapai. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai maka

penelitian dilanjutkan. Refleksi dilaksanakan oleh peneliti dan observer dan bersama-sama merencanakan untuk tahap berikutnya.

Apabila digambarkan disain penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Penelitian Tindakan Kelas

I. Sistematika Pembahasan Skripsi

Sistematika pembahasan pada skripsi adalah sebagai berikut:

Bab I pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka teori, kajian pustaka, kerangka berpikir, metode penelitian, teknik analisis data dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi tentang gambaran umum Madrasah Ibtudaiyah Al Iman, Tempel, Sleman. Dalam bab ini meliputi letak geografis, sejarah dan perkembangannya, visi misi dan tujuan MI, prestasi-prestasi, struktur

organisasi, keadaan guru karyawan dan siswa, serta fasilitas yang ada di madrasah.

Bab III berisi tentang pelaksanaan penelitian dan pembahasan penelitian. Pelaksanaan penelitian berisi tentang praktik pembelajaran dengan pendekatan Bermain di kelas I MI Al Iman. Pembahasan penelitian berisi tentang pelaksanaan Bermain yang berisi tentang gambaran pelaksanaan pembelajaran di tiap siklusnya. Dalam bab ini disajikan pula nilai yang dicapai oleh siswa, persentase hasil respon siswa berupa angket dengan kartu senyum, dan hasil wawancara dengan siswa di tiap siklus.

Bab IV penutup berisi, kesimpulan dari pembahasan, saran-saran dan kata penutup.



BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran Matematika Kelas I materi membandingkan dua benda sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu pembelajaran dengan pendekatan *bermain*.

Strategi yang diterapkan dalam pembelajaran adalah:

- a. *Bermain bungkus kado* digunakan untuk membandingkan besar benda dengan menggunakan kertas pembungkus yang berukuran sama untuk membungkus dua benda. Dimana benda yang bisa terbungkus dan tidak terlihat maka benda itu lebih kecil dibanding dengan benda yang tidak terbungkus/semua atau masih ada bagian benda yang terlihat.
 - b. *Bermain bowling* digunakan untuk membandingkan dua panjang dan tinggi dua benda. Permainan ini sama dengan lempar bola kemudian hasil lemparan diukur dengan pengukur (rafia) untuk satuan ukurnya.
2. Hasil tes prestasi belajar yang dicapai siswa dengan pendekatan *bermain* pada pelajaran Matematika terjadi peningkatan jika dibandingkan sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *bermain*. Demikian juga

pada saat pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklusnya terjadi peningkatan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai yang dicapai siswa 1 (satu) kelas, yakni 56,36 pada siklus I. Pada siklus II rata-rata nilai siswa menjadi 77,27.

3. Respon siswa terhadap pembelajaran Matematika dengan pendekatan *bermain* (strategi *bermain bungkus kado* dan *bermain bowling*) di kelas I MI AL Iman yang diperoleh melalui wawancara menunjukkan adanya antusias. Jika sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *bermain* siswa merasa bosan terhadap pembelajaran Matematika, cenderung pasif terhadap pembelajaran Matematika sehingga siswa lebih senang melakukan aktivitas lain yang lebih menarik menurut dirinya seperti menggambar, bermain sendiri, bahkan mengobrol dengan teman, maka setelah menerapkan pembelajaran *bermain* siswa menjadi antusias dan menyukai pelajaran Matematika. Siswa juga menjadi terbantu dalam memahami materi yang diajarkan.
4. Berdasar hasil penempelan kartu senyum dan cemberut pada tiap siklus siswa kelas I (satu) mengalami peningkatan yaitu pada siklus I ada 63,64% dan siklus II 77,75%.

B. Saran-saran

1. Pendekatan *bermain* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Matematika dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Matematika.

2. Bagi peneliti maupun guru yang bermaksud melakukan penelitian sejenis, hendaknya direncanakan macam permainan yang lebih banyak dan sesuai dengan minat siswa sehingga permainan menarik. Dapat dengan memodifikasi permainan-permainan tradisional.
3. Dari bermacam-macam pendekatan terutama bermain sambil belajar, peneliti maupun guru dapat memilih jenis-jenis permainan dan menerapkannya pada materi dan pelajaran yang akan menggunakan pendekatan *bermain*.

C. Kata Penutup

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah atas segala rahmat, taufiq, hidayah serta inayah kepada Allah SWT, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Meningkatkan Minat dalam Pembelajaran Matematika dengan Metode *Bermain* di Kelas I MI Al Iman Bandung Tambakrejo Tempel Sleman.

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesainya skripsi ini. Kepada mereka semoga mendapat imbalan pahala dari Allah SWT.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan umumnya bagi para pembaca, Amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono
1996. *Pengantar Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional
2006. *Kurikulum 2006 Standar Kompetensi*.
- Martin Sandy
1985. *Pendidikan Manusia*. Bandung: Alumni.
- Muhammad Ali
1982. *Penelitian Kependidikan Proses dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Nana Sudjana
1995. *Dasar-dasaar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata
2007. *Metodologi Penelitian Tindakan*. Bandung: Rosda.
- Oemar Hamalik
1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Oemar Hamalik
2002. *Pendidikan Guru Profesional Berdasar Kompetensi*. Bandung: Bumi Aksara.
- Rose Graffith
1990. *BerMatematika Sambil Bermain*. Jakarta: Gramedia.
- Roy & Marry Edware
1993. *Membantu Anak Memahami Matematika*. Jakarta: Gramedia.
- Simangunsong & Zainal Abidin
1985. *Metodologi IIS(IPS)*. Jakarta: Akademika Pressindo.
- Slamet Suyanto
2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Sumadi Suryasubrata
1984. *psikologi pendidikan*. Jakarta: raja grafindo persada

Syaiful Bachri Djumaroh

1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sri Esti Wuryani Djiwandono

2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Bahasa Indonesia

1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan

